GAME REVIEWS: SYBERIA, GRAND THEFT AUTO 3, SOLDIER OF FORTUNE 2, WAR COMMANDER, NASCAR 2002

ΠΡΟΣΦΟΡΑ KING'S QUEST 8 FULL GAME!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 154 ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2002 € 6,00

Neverwinter Nights

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS
ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ!



ΤΟ ΕΠΙΚΟ ΗΙΤ ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ!

Τα Καλύτερα Games ΜΟΝΟ από το πλαισιο

WARCRAFT III

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΜΟΝΟ απο το ΠΛΑΙΣΙΟ τις 3 φιγούρες των ηρώων του παιχνιδιού.

Το κορυφαιο και πολυαναμενομενο παιχνιδι στρατηγικης επιστρεφει. Το Warcraft III, ενα παιχνιδι που θα συνδυαζει αρμονικα το Strategy με το RPG, θα περιεχει 4 συνολικα φυλες, υπεροχο τρισδιαστατο περιβαλλον καθως και εκτεταμενες επιλογες multiplayer!

Thrall



ΚΩΔ: 456683
12,40€
4.225ΔΡΧ.

Bronzebeard



ΚΩΔ: 456675
12,40€
4.225ΔΡΧ.

Stormrage



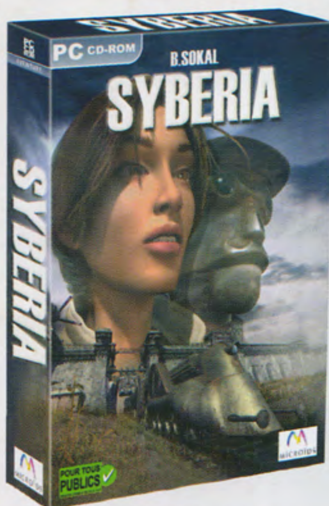
ΚΩΔ: 456667
12,40€
4.225ΔΡΧ.



ΔΩΡΟ

Ο Ελληνικος Official Strategy Guide 280 σελιδων που περιεχει αναλυτικες πληροφοριες για τις 4 φυλες και στρατηγικες για μαχες σε Standalone και multiplayer mode

SYBERIA







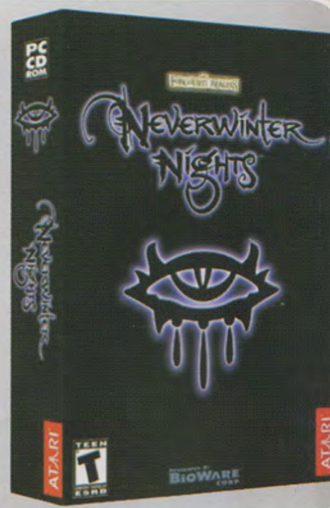
Ενα εξαισιο οπτικα τρισδιαστατο adventure με πρωτοτυπο και πλουσιο σεναριο. Μια περιπετεια σε ενα ταξιδι αποκαλυψεων και κατανοησης, εμπνευσμενο απο μια περασμενη εποχη .....

NEVER WINTER NIGHTS

Ενα απο τα καλυτερα RPG παιχνιδια με πραγματικα τρισδιαστατα γραφικα .Η δραση, η πλοκη και η περιπετεια θα θας συναρπασουν. Ζειστε σε ενα εικονικο κοσμο και αντιμετωπιστε περισσοτερους απο 64 παικτες ONLINE. Ενα παιχνιδι βασισμενο στους τριτους κανονες AD & D.







ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%

πλαισιο

ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ-ΨΥΧΙΚΟ-ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ-ΓΛΥΦΑΔΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ-ΣΥΝΤΑΓΜΑ-ΣΤΑΥΡΟΣ ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΗΛ.: 0800-11-12345, FAX: 0800-11-67890

"flat out gorgeous."
-IGN







AGE OF WONDERS II
THE WIZARD'S THRONE









www.ageofwonders.com

Copyright 2002 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders II logo and Age of Wonders II: The Wizard's Throne are trademarks of Triumph Studios. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take-Two Interactive Software, Inc. and the Take-Two family logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ: 010.62.33.900, FAX: 010.62.33.904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

www.anubis.gr

Αγοράστε τα αγαπημένα σας βιβλία από το site της Anubis

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Home | Βιβλία | Λογισμικό | E-Books

User Corner | Wish List | Καλάθι | Help

Αναλυτική Αναζήτηση

Γρήγορη Αναζήτηση: Βιβλία

Excel 2002 Κυκλοφορεί από τις Anubis

Ανακαλύψτε την Anubis

Βιβλία
- Πληροφορική
- Business
- Λογοτεχνία
- Μεταφυσική
- Επιστήμες
- Γενικά

Λογισμικό

E-Books

Η Εταιρία
- Ιστορικό
- Τα Νέα μας
- Επικοινωνία

Υπό Έκδοση
- Εύκολο ξεκίνημα με την Access 2002

Newsletter
Γραφτείτε στο Newsletter μας!
Εγγραφή

Καλώς ήρθατε στο νέο Ηλεκτρονικό Βιβλιοπωλείο των Εκδόσεων Anubis

Dune Οίκος των Ατρειδών

Δουλεύοντας πάνω σε αρχεία του πατέρα του Frank, ο Brian Herbert δημιούργησε το προοίμιο του "Dune". Ο αναγνώστης κάνει την πρώτη του είσοδο στον Αράκις, δεκαετίες πριν ο Πωλ "Μουάντ Ντιμπ" Ατρείδης, περπατήσει στις αμμώδεις εκτάσεις του.

Διαβάστε περισσότερα...

Η μπαλάντα του πανδοχέα

Η μοιραία άφιξη τριών γυναικών με παράξενες δυνάμεις, θα αλλάξει για πάντα τους κατοίκους του χωριού. Στο κατόπι τους έρχεται ο έφηβος Τάικατ, αναζητώντας την αγαπημένη του, που την είδε να πεθαίνει και ν' ανασταίνεται μπροστά στα μάτια του...

Διαβάστε περισσότερα...

Πέρασμα στο φως

Στο τελευταίο βιβλίο της τετραλογίας Legacy of the Drow, ο Ντριτζτ Ντο Έρντεν ξεκινά το μοναχικό ταξίδι του στα νερά της Ακτής του Ξίφους, στο δρόμο για τη Μίθριλ Χολ, τη νέα του πατρίδα...

Διαβάστε περισσότερα...

Top Ten
- The Icewind Dale Trilogy, Βιβλίο Β': Ποτάμια Από Ασήμι
- The Icewind Dale Trilogy, Βιβλίο Γ': Το Πετράδι του Χάλφλινγκ
- Photoshop 6 & ImageReady 3... σε απλά μαθήματα
- Προγραμματίστε με τη Visual Basic v 6.0
- The Icewind Dale Trilogy, Βιβλίο Α': Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
- Internet για γιατρούς
- Windows XP Μυστικά & Λύσεις
- Ψηφιακή Φωτογραφία
- Legacy of the Drow, Βιβλίο Α': Η Κληρονομιά
- Νοστράδαμος

EgnatiaPrepay
egnatia prepay
Νέος τρόπος αγορών στο Internet

Το πρώτο ελληνικό βιβλιοπωλείο on-line μόνο ένα click μακριά σας!



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση - Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORI

Όχι, όχι. Ούτε τα μάτια σας κάνουν "πουλάκια" ούτε σας χτύπησε η ζέστη και βλέπετε αντικατοπτρισμούς. Ναι, ναι. "Αυτό" που συνοδεύει το τεύχος του "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας είναι ΠΡΑΓΜΑΤΙ η πλήρης έκδοση του "King's Quest 8: Mask of Eternity", το οποίο αποτελεί προϊόν της θρυλικής Sierra και της Roberta Williams. Για όσους δεν το έχουν ακουστά (υπάρχουν και τέτοιοι;), παραθέτω ένα απόσπασμα από το σχετικό review του Τσουρινάκη στο τεύχος 102 του περιοδικού:

"Πριν να κυκλοφορήσει το KQ8, πολλοί μίλησαν για το οριστικό Βατερλό της Roberta Williams. Κατά τη γνώμη μου, η Roberta φύλαξε για το τέλος το καλύτερο, μια και μετά την κυκλοφορία του θα αποτραβηχτεί από την ενεργό δράση για λίγο καιρό. Το KQ8 δεν είναι απλώς ένα καλό παιχνίδι, είναι ένα ανεπανάληπτο έπος, που συνδυάζει λίγο απ' όλα: adventure, RPG και 3D action-adventure. Η απόλυτη έννοια του εθισμού όσον αφορά στο σωστό gameplay."

Εγώ τι παραπάνω να πω; Ελπίζω απλώς να μην ακυρώσετε τις διακοπές σας για χάρη του!

Ενα άλλο παιχνίδι-σταθμός (δεν έχει γίνει ακόμα, αλλά πού θα πάει;) είναι αυτό που στολίζει (βαρέθηκα πια το "κοσμεί") το εξώφυλλο του τεύχους. Το "Neverwinter Nights" δεν το προσφέρουμε ως full game (ακόμα). Αν είστε φίλος των RPGs, αποκλείεται να μην το περιμένατε με αγωνία, καθώς διαφημιζόταν ως το πρώτο παιχνίδι που θα μετέφερε τη μαγική αίσθηση των επιτραπέζιων Pen and Paper D&D sessions στους υπολογιστές. Ενα πραγματικό "διαμάντι", όπως θα έλεγε κι ο Αντρέας, το οποίο απλώς δεν πρέπει να το χάσετε.

Από "σταθμούς" σε αυτό το τεύχος άλλο τίποτα. Αν το "Neverwinter Nights" αποτελεί σταθμό για τα RPGs, το "Syberia" αποτελεί το απαύγασμα της τελειότητας στα adventures. Κράτει, βρε Αντρέα, άκου εκεί 99%!

Δεν σας λέω πως στο τεύχος αυτό υπάρχει και το review της τελικής έκδοσης του "Warcraft III", διότι θα με βρίσετε και δεν θα σας αδικήσω. Α, μα πια!

Γιάννης Πατρίκος

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP
ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κράτσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χάρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιώργος Κάβουρας, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασία Θεοδοσίου
MARKETING: Μαρία Μελίδου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσόρλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κώστας Μητρονάσιος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιαννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Α. Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ





100 Warcraft 3



92 Neverwinter Nights

72 ADSL

Περιεχόμενα

ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2002

e-mail: pcmaster@compupress.gr

126 War Commander



82 Ελληνικά Games

120 Soldier of Fortune 2

PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τις στήλες:

- **THE 4th COMING** — Η στήλη του δημοφιλούς on-line RPG.
- **PROGRAMMING** — Η στήλη "Programming" αυτού του μήνα.

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

www.gameweb.gr





www.pcmaster.gr

GAMEWEB

Αξιοζήλευτη είναι η ύλη του GameWeb αυτό το μήνα. Ας δούμε, όμως, αναλυτικά, τι θα βρείτε σε αυτό:

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Warcraft III! Από μόνος του ο τίτλος τα λέει όλα! Ενα τεράστιο αφιέρωμα, που χρονολογικά συνοδεύει το παιχνίδι από τις αρχές της δημιουργίας του μέχρι την ολοκλήρωσή του! Φυσικά, θα βρείτε όλα τα τελευταία reviews παιχνιδιών γραμμένα από τους αγαπημένους σας συντάκτες του "PC Master", αλλά και πάρα πολλές εκπλήξεις και νέα από το χώρο του Fantasy και των video games. Συνεντεύξεις, αφιερώματα, mods και ένα σωρό άλλα ενδιαφέροντα θέματα παρελαύνουν από την κεντρική σελίδα του GameWeb.

ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Φυσικά, στην κοινότητα του GameWeb θα βρείτε ό,τι χρειάζεστε από χρήσιμα προγράμματα, νέα από το χώρο του κινηματογράφου, on-line games, παρουσιάσεις ιστοσελίδων, downloads desktop θεμάτων και screensavers και, φυσικά, το GameWeb forum, το οποίο προσελκύει τους απανταχού gamers σε έναν τρελό χορό ανταλλαγής απόψεων και πληροφοριών. Μην παραλείψετε να το επισκεφθείτε.

PC MASTER SITE

Ο Αύγουστος ήταν πάντα ένας καυτός μήνας. Οι πιστοί του "PC Master", όμως, δεν μασάνε από ζέστες, ειδικά αν έχουν εξοπλίσει το PC τους με τα απαραίτητα coolerάκια!

FORUM

Είναι εμφανές πως οι περισσότεροι έχετε ήδη φύγει για τις διακοπές σας. Οι λίγοι πιστοί εναπομείναντες, όμως, φροντίζουν να πρωτοτυπούν, βγάζοντας στο forum του "PC Master" τα ...ερωτικά εσώψυχά τους! Πρωταγωνιστής και ο Μανώλης Φουρνιστάκης, ο οποίος έσπευσε να συμπαρασταθεί στο φίλο του forum, που προσπαθεί να βρει ...άκρη με το ωραίο φύλο! Οπως έγραψε και ο Μανώλης, το forum αυτό ναι μεν δημιουργήθηκε για θέματα σχετικά με την πληροφορική και το αγαπημένο μας περιοδικό, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως δεν μπορεί να αποτελεί τόπο "παρέας" και συζήτησης ποικίλων θεμάτων! Εκτός των ρομαντισμών, στο forum τρέχουν threads σχετικά με όλα τα νέα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στην αγορά. Δεσπόζουν τα Never-Winter Nights και Warcraft III - όπως ήταν αναμενόμενο.

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Οι εξελίξεις τρέχουν, το Grand Prix 2002 έρχεται και πρέπει να ετοιμάσουμε το δικό του site, όπου θα βρείτε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για συμμετοχές, βραβεία, events κ.λπ.! Και όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το αγαπημένο σας περιοδικό έχει ξεκινήσει μια σειρά από ενδιαφέρουσες έρευνες. Μία από τις επόμενες θα είναι και αυτή που αφορά στην πειρατεία, οπότε στη σελίδα μας φιλοξενείται ένα poll όπου καλείστε όλοι να συμμετάσχετε.

Τι Σας... Περιμένει!

Εντάξει, δώστε μας και μια άδεια πια! Κάθε μέρα για έναν ολόκληρο χρόνο σάς κρατάμε συντροφιά, τόσο έντυπη όσο και ηλεκτρονική! Δικαιούμαστε και εμείς λίγη ξεκούραση, αλλά και μια γερή ανανέωση που φυσιολογικά θα οδηγήσει σε νέες ιδέες, τις οποίες θα αρχίσετε να βλέπετε υλοποιημένες από το φθινόπωρο. Φυσικά δεν θα λείψουν και οι εκπλήξεις, όπως ένας μεγάλος διαγωνισμός για τον οποίο θα διαβάσετε περισσότερα σύντομα. Μην ανησυχείτε, δεν σας ξεχνάμε. Οσοι από εσάς θα είστε παρέα με τον υπολογιστή σας, κάντε λίγη υπομονή και ο καιρός θα περάσει, έστω και με λίγη ζέστη παραπάνω...

NINTENDO GAMECUBE™



NORTEC Multimedia A.E.
Επίσημος Αντιπρόσωπος NINTENDO ΕΛΛΑΔΑΣ / ΚΥΠΡΟΥ / ΒΑΛΚΑΝΙΚΗΣ
Αλεξανδρουπόλεως 8, Μεταμόρφωση - Τηλ.: 010 2850681, Fax: 010 2850684
e-mail: nortec@nintendo.gr

PIKMIN™ © 2001 Nintendo™ and ® are Trademarks of Nintendo

PIKMIN

Let Pikmin do your dirty work.



Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com



του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Το δίμηνο τελείωσε και ήρθε, επιτέλους, ο καιρός για άλλη μία μεγάλη προσφορά από το αγαπημένο σας περιοδικό! Ακόμα ένα full game έρχεται να ταράξει τα λιμνάζοντα νερά της καλοκαιρινής gaming διάθεσής σας. Ελπίζουμε το King's Quest 8: Mask of Eternity να καταφέρει, έστω και για λίγο, να σας κρατήσει στο σπίτι τον καυτό μήνα του Αυγούστου!

KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: SIERRA STUDIOS (http://www.sierra.com)
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98/XP, 4x CD-ROM drive, 16 bit colour SVGA κάρτα γραφικών DirectX συμβατή, 16 bit DirectX, συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 400MB στο σκληρό

Ενα παιχνίδι με βαριά κληρονομιά, το KQ8, εμπεριέχει το συνοδευτικό CD του "PC Master". Η ιδέα του παιχνιδιού γεννήθηκε στη δημιουργό Roberta Williams ενώ τελείωνε το Phantasmagoria. Οπως εξιστορεί η ίδια, από τότε είχε καταλήξει ότι η επόμενη παραγωγή της θα ήταν το KQ8. Εν έτει 1998, αποφάσισε να χρησιμοποιήσει το μοντέρνο 3D περιβάλλον για την απεικόνιση του παιχνιδιού. Ετσι γεννήθηκε το πρώτο 3D King's Quest.

Προπομπός των παιχνιδιών που θέλουν να λέγονται action-adventures δεν είναι άλλος από το περίφημο RPG ενός χαρακτήρα, το Ultima Underworld 1. Είναι αυτό που πριν από το Doom καθιέρωσε την περιστροφική κίνηση 360 μοιρών με θέα τον κανονικό περιβάλλοντα χώρο. Διέθετε τα στοιχειώδη χαρακτηριστικά ενός RPG, από τα οποία ξεχώριζε η δημιουργία του χαρακτήρα και η συνεχής ανάπτυξή του μέσα από τη δράση. Είναι το πρώτο παιχνίδι που συνδύασε 3D δράση με πλούσιο σενάριο και αρκετούς "ρεαλιστικούς" γρίφους. Το interface του δανείστηκαν το Doom, το Quake και τα άλλα action games, για να δημιουργήσουν τον περιβάλλοντα χώρο των κόσμων τους. Το King's Quest 8 ακολουθεί τη συνταγή αυτή. Κατ' αρχάς, έχει στοιχεία από RPG, μια και αναπτύσσεται συνέχεια ο χαρακτήρας και δεν μπορείτε να κάνετε συγκεκριμένα πράγματα αν δεν τον έχετε αναπτύξει πέρα από κάποιο όριο κάθε φορά. Ετσι, εκτός από το επίπεδό του, που το ανεβάζετε μαζεύοντας experience points (δεν φαίνονται μεν, αλλά λειτουργούν στη "μηχανή" του παιχνιδιού), αυξάνετε με κατάλληλες κινήσεις τη δύναμη των όπλων



σας αλλά και της πανοπλίας σας.

Επίσης, ο χρυσός που μαζεύετε παίζει σημαντικό ρόλο στις αγοραπωλησίες, όπως συμβαίνει κυρίως στα RPGs. Οι μάχες θυμίζουν RPGs, πολύ περισσότερο μάλιστα αφού χρησιμοποιούνται 8 διαφορετικά μαγικά φίλτρα (potions που λειτουργούν σαν spells). Τέλος, το KQ8 διαθέτει χάρτη για να βλέπετε πού βρίσκεστε κάθε φορά και τι έχετε εξερευνήσει, στοιχείο που κυρίως τα RPGs χρησιμοποιούν.





Στα adventures οφείλει τον πυρήνα της ύπαρξής του. Περιέχει γρίφους, τους οποίους πρέπει να λύσετε για να προχωρήσετε, σε συνδυασμό με το στοιχείο της εξερεύνησης που προαναφέραμε. Υπάρχουν αρκετά σημεία στο KQ8, όπως ο δεύτερος από τους επτά κόσμους του, που διαθέτουν κλασικά puzzles, τα οποία θα δυσκολέψουν ακόμη και έμπειρους adventurers. Τι έχει δανειστεί το KQ8 από αυτά που χαρακτηρίζονται ως κλασικά action-adventures όπως το Tomb Raider; Βασικά τους 3D χαρακτήρες και την κίνηση-animation. Προσθέτοντας, λοιπόν, όλα αυτά τα στοιχεία, έχετε ένα καθ' όλα ολοκληρωμένο παιχνίδι, το King's Quest: Mask of Eternity.

Εγκατάσταση

Βάλτε το CD "King's Quest 8" στο CD-ROM drive σας και επιλέξτε install. Αν αυτή δεν ξεκινήσει, μπείτε με τον Explorer στο CD-ROM και τρέξτε το αρχείο setup.exe.

Βασικό μενού

- **New:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να αρχίσετε νέο παιχνίδι.
- **Load:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να φορτώσετε κάποιο σωσμένο παιχνίδι.
- **Save:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να σώσετε το παιχνίδι σας.
- **Options:** Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να μπείτε στην οθόνη όπου μπορείτε να κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις.

[ ] Αν δεν είναι "PC Master Collection" δεν λέει!



Μετά την επιτυχία που γνώρισαν τα δύο προηγούμενα full games που δώσαμε δώρο με τα τεύχη 150 και 152, αυτό είναι το τρίτο της σειράς "PC Master Collection". Μάλιστα, κύριοι, το αγαπημένο σας περιοδικό αποφάσισε να συνεχίσει την προσφορά των full games σε τακτική βάση, ίσως και μήνα παρά μήνα όπως κάποιοι από εσάς έχετε ήδη προτείνει, τουλάχιστον μέχρις ότου επανεξεταστεί η περίπτωση της συμπερίληψης συνοδευτικού DVD-ROM αντί για CD στο περιοδικό. Η συλλογή του "PC Master", λοιπόν, θα εμπλουτίζεται συνεχώς από επιτυχημένα, συλλεκτικά "διαμάντια" της παγκόσμιας gaming σκηνής, συνοδευόμενα από πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις! Φυσικά, οι συλλεκτικές συσκευασίες του εξωφύλλου θα αναλάβουν να εμπλουτίσουν τη βιβλιοθήκη σας με μια σειρά αξιοζήλευτων κομματιών.

Αν σας λείπουν τα δύο πρώτα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master", δεν έχετε παρά να παραγγείλετε τα τεύχη 150 και 152, τα οποία συνοδεύονται απ' αυτά. Μόνο τότε θα είναι η συλλογή σας πλήρης!









Replay Intro: Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να δείτε το εισαγωγικό βίντεο. Βγαίνετε με ESC.

Quit: Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να βγείτε απ' το παιχνίδι.

Back to Game: Κάντε κλικ σε αυτό και πατήστε Enter για να επιστρέψετε στο παιχνίδι.

Options Menu: Στο μενού των επιλογών, μπορείτε να ρυθμίσετε τα εξής:

Graphics: Θα σας μεταφέρει σε νέα εικόνα όπου θα μπορείτε να ρυθμίσετε τις επιλογές γραφικών.

Graphics Mode Οι τρεις βασικές ρυθμίσεις γραφικών περιλαμβάνουν Direct Draw, Direct 3D και 3dfx. Το παιχνίδι αναγνωρίζει αυτόματα την 3D κάρτα σας και γκριζάρει την εναλλακτική επιλογή για 3D. Αν δεν έχετε 3D κάρτα, θα μείνει μόνο η επιλογή Direct Draw.

Resolution Υπάρχουν 2 αναλύσεις. Η 640x480 είναι διαθέσιμη σε όλα τα modes, ενώ η 800x600 διατίθεται μόνο στην περίπτωση ύπαρξης 3D κάρτας.

Dynamic Lighting On/Off Ενεργοποιεί τους δυναμικούς φωτισμούς.

Connor Shadows On/Off Ενεργοποιεί τη σκιά του ήρωα.

Monster Shadows On/Off Μόνο αν έχετε 3D κάρτα. Ενεργοποιεί τις σκιές των τεράτων.

Character Shadows On/Off Ενεργοποιεί τις σκιές όλων των χαρακτήρων.

Object Shadows On/Off Μόνο αν έχετε 3D κάρτα. Ενεργοποιεί τις σκιές των αντικειμένων.

Brightness Σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα του παιχνιδιού.

Keyboard: Σας μεταφέρει στην οθόνη όπου μπορείτε να αλλάξετε τα πλήκτρα του παιχνιδιού.

Subtitles On/Off: Ανοιγοκλείνει τους υπότιτλους.

Help Getting Started On/Off: Αυτό θα ενεργοποιήσει τους βοηθητικούς διαλόγους που εμφανίζονται σε διάφορα σημεία στο παιχνίδι.

Game Cursors

Ο cursor καθορίζει τις δράσεις του Connor με ένα αριστερό κλικ.

→← Troubleshooting

Ας δούμε πώς θα αντιμετωπίσετε ορισμένα προβλήματα που έχουν αναφερθεί σχετικά με το King's Quest 8.

1. Κάνετε install και στο τέλος της εγκατάστασης εμφανίζεται το μήνυμα "Unable to verify files".
► *Στην περίπτωση αυτή είναι πιθανόν να έχετε απεγκαταστήσει το παιχνίδι, έπειτα από προηγούμενο installation, και να έχουν μείνει κάποια αρχεία στο folder όπου το είχατε εγκαταστήσει. Διαγράψτε τα manually καθώς και το ίδιο το folder.*

2. Αντιμετωπίζετε προβλήματα στο Barren Realm, στην Gong Bridge.
► *Μην κάνετε save πάνω στην πλατφόρμα, αλλά μόνο όταν έχετε κατέβει κάτω. Πρόκειται για γνωστό bug του παιχνιδιού.*

3. Αντιμετωπίζετε προβλήματα με τα Windows 2000.
► *Κατεβάστε από το site της Microsoft το τελευταίο service pack, καθώς και την πιο πρόσφατη έκδοση του DirectX. Πιθανόν να αντιμετωπίσετε κολλήματα εάν διαθέτετε λιγότερα από 256MB RAM.*

4. Αντιμετωπίζετε προβλήματα με τα Windows XP.
► Αν σε κάποιο σημείο κολλήσετε με τα Windows XP, κάντε τα εξής: Κλείστε shadows και DirectDraw 3D και στη συνέχεια κάντε δεξί κλικ σε ένα κενό σημείο του desktop: Display properties —> Settings —> Advanced —> Troubleshoot —>, μετακινήστε την μπάρα μέχρι να πάει στη θέση Disable all directdraw and direct3d acceleration. Αφού περάσετε τη θέση που σας προκαλεί πρόβλημα, μετακινήστε ξανά την μπάρα στην προηγούμενη θέση της.

5. Παίρνετε το μήνυμα: MSVCRT.DLL is not compatible with Win32s.
► *Κατεβάστε από το site της Microsoft το VB service pack 5. Το URL είναι: http://download.microsoft.com/download/vb60pro/Redist/sp5/WIN98Me/EN-US/vbrun60sp5.exe.*

6. Αντιμετωπίζετε κολλήματα στο Barren Region: Weapons Seller ή στα μαγαζιά των Gnomes.
► *Μη σώζετε το παιχνίδι σας ή μην αγοράζετε από εκεί. Πρόκειται για γνωστό bug του παιχνιδιού.*

Για οποιοδήποτε άλλο πρόβλημα, κάντε με τη σειρά τα εξής:
α) Βεβαιωθείτε πως έχετε εγκαταστήσει το patch του παιχνιδιού (υπάρχει στο CD μας).
β) Διαβάστε το forum του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://community.sierra.com/WebX?13@65.UQrqaJDGSrNÆ1@.ee6b539. Το πιθανότερο είναι πως θα βρείτε εκεί τη λύση στο πρόβλημά σας. Αν όχι, αφήστε μήνυμα και θα λάβετε απάντηση από κάποιον αρμόδιο της Sierra ή από έναν άλλο gamer που έχει ήδη βρει τη λύση. Η κοινότητα είναι ενεργός, με πολύ πρόσφατα μηνύματα.
γ) Κάντε defrag το σκληρό δίσκο σας.
δ) Βγάλτε όλα τα cheats που τυχόν χρησιμοποιείτε και κάντε ένα νέο, καθαρό installation.



Hints & Tips

Στην περιοχή Daventry τον πρώτο κόσμο πρέπει να τον τελειώσετε σχετικά εύκολα. Παραθέτω δύο βασικά hints για να σας βοηθήσω αν έχετε δυσκολίες. Στο αριστερό μέρος όπως κοιτάτε το χάρτη της περιοχής υπάρχει ένας ανεμόμυλος. Μέσα σε αυτόν θα δείτε ένα δέμα από άχυρα. Κοιτώντας στην οροφή θα δείτε ένα τσεκούρι. Σπρώξτε το αχυρόδεμα από κάτω του, πηδήξτε σε αυτό και πάρτε το τσεκούρι. Στο νερόμυλο κόψτε το δέντρο που είναι απέξω με το τσεκούρι, ανεβείτε πηδώντας και πάρτε το σχοινί με το γάντζο.

Τώρα διαβάστε προσεκτικά τα ακόλουθα, αφού είμαι βέβαιος ότι το 99% όσων έχετε τελειώσει το επίπεδο αυτό, δεν θα έχετε βρει το σπαθί της λίμνης, ένα πολύ ισχυρό ξίφος. Στον πύργο του μάγου, στο SW τμήμα του χάρτη, ανεβαίνετε με το γάντζο. Στο σπίτι του με την πένα γράψτε στην άδεια σελίδα του βιβλίου. Τώρα κάνετε κλικ τη γραμμένη μαγική σελίδα στη celestial globe (την μπλε σφαίρα) δίπλα στην πόρτα. Από μέσα θα πάρετε ένα reveal potion. Πιείτε το κοιτώντας προς το μαγικό βιβλίο και δίπλα στον τοίχο θα εμφανιστεί ένα σεντούκι. Πάρτε απ' αυτό μία καμπάνα. Κατεβείτε κάτω και δέστε την καμπάνα στο ειδικό stand που υπάρχει εκεί. Τώρα πια χτυπήστε την καμπάνα με το τσεκούρι τρεις φορές (μόνο με αυτό λειτουργεί) και θα δείτε ένα πολύ ωραίο animation, στο οποίο η κυρά της λίμνης θα σας δώσει ένα ειδικό σπαθί (το Excalibur;).

- **Play Cursor:** Κοίτα, πάρε, μίλα, κάνε.
- **Sword Cursor:** Επίθεση με το όπλο.
- **Arrow Cursor:** Επίθεση με όπλο απόστασης, ομιλία.
- **Inventory Cursor:** Χρησιμοποίησε κάποιο αντικείμενο.

Σημείωση: Για να αλλάξετε προσωρινά τον cursor από sword ή arrow στο play cursor, πατήστε το πλήκτρο CTRL. Αυτό θα σας επιτρέπει να κοιτάτε, να παίρνετε, να μιλάτε, χωρίς να αφήνετε το όπλο σας.

Inventory

Το πάνω πλαίσιο ενεργοποιείται μόνο με τον play cursor. Οδηγήστε τον ψηλά και θα εμφανιστεί αυτόματα.

- **Mask:** Η μάσκα δείχνει πόσα κομμάτια της έχετε. Με αριστερό κλικ, μεταφέρεστε στο βασικό μενού.
- **Inventory Items:** Υπάρχουν 7 κουτάκια που κρατούν αντικείμενα. Με δεξί κλικ διαβάζετε πληροφορίες για το καθένα, με αριστερό το χρησιμοποιείτε.
- **Scroll Buttons:** Τα δύο χρυσά βελάκια σας επιτρέπουν να scrollάρετε το inventory αν έχετε πάνω από 7 αντικείμενα.
- **Gold:** Κάντε αριστερό κλικ για να αλλάξετε τον cursor σε "Gold Coin" cursor. Μετά κάντε κλικ εκεί όπου θέλετε να τον χρησιμοποιήσετε.

Interface

Το κάτω πλαίσιο ανοίγει και κλείνει με το πλήκτρο Space.

- **Armor:** Εμφανίζει την κατάσταση του armor.
- **Hand Weapon:** Εμφανίζει το τωρινό όπλο σας και τα χαρακτηριστικά του. Πατήστε αριστερό κλικ για να το χρησιμοποιήσετε.
- **Ranged Weapon:** Εμφανίζει το τωρινό όπλο σας απόστασης και τα χαρακτηριστικά του. Πατήστε αριστερό κλικ για να το χρησιμοποιήσετε.
- **Health and Magic:** Μαγικά αντικείμενα που αναπληρώνουν την ενέργεια και σας δίνουν μαγικά spells.
- **The Meters:** Οι δύο μπάρες μετρούν, η μεν κόκκινη την υγεία του Connor, η δε πράσινη το experience. Στη μέση αναγράφεται το επίπεδο.
- **Rope and Hook:** Αριστερό κλικ για να τα χρησιμοποιήσετε. Επειτα πατήστε το hook icon στον τοίχο όπου θέλετε να σκαρφαλώσετε.
- **Rocks:** Αριστερό κλικ για να τα χρησιμοποιήσετε. Επειτα πατήστε το rock icon στο σημείο όπου θέλετε να πετάξετε την πέτρα.
- **Magic Map:** Καταγράφει τις κινήσεις του Connor. Αριστερό κλικ για να ανοιγοκλείνετε το μεγάλο χάρτη.

PC

Ακόμα στο CD του "PC Master"

Στο φάκελο Various στο CD-ROM του περιοδικού θα βρείτε τα εξής:

Extras

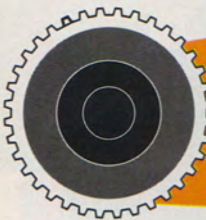
▶ Το νεότερο patch του **King's Quest 8** για την καλύτερη λειτουργία του, η λύση, το manual και κάποια cheats του παιχνιδιού.

pdf

▶ Οι στήλες "**Programming**" και "**The 4th Coming**", καθώς και το review του King's Quest 8.

Programming

▶ Στο φάκελο αυτό θα βρείτε το πρόγραμμα της στήλης "Programming" αυτού του μήνα.



Next generation

PICOT
DVD ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ


www.sony.gr





Το DVP-PQ1 είναι η νέα πρόταση της Sony στα επιτραπέζια DVD συστήματα! Με το εξεζητημένο design, την πληθώρα λειτουργιών, αλλά και τις δυνατότητες εγγραφής DVD-RW και CD-RW και αναπαραγωγής τόσο μουσικών όσο και MP3 CDs, ίσως να αποτελέσει μια ιδανική λύση για κάθε οικογένεια!



PHAT TRACK TRANSPEEDER
ΤΟ SNOWBOARD ΠΟΥ ΓΥΡΙΣΕ ΣΤΗ ΖΕΣΤΗ


0044 118 973 6222

Πού χιόνια στη χώρα μας! Ο εφευρέτης του "εξομοιωτή" snowboard που βλέπετε στη φωτογραφία, πρέπει να είχε επισκεφθεί τη χώρα μας όταν εμπνεύστηκε το μοναδικό αυτό, πατίνι! Με 5 ρόδες σε κάθε άξονα (10 συνολικά), το Phat Track Transpeeder αναλαμβάνει να μεταφέρει αυτούσια την πώρωση του snowboard, με όλα τα ακροβατικά και το χειρισμό, στα δρομάκια της γειτονιάς σας! Δυστυχώς, η διάθεσή του γίνεται μόνο τηλεφωνικώς!



GENIO E550G/MD
ΕΝΑΣ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΚΟΣ ...ΓΙΓΑΣ!


www.toshiba.co.uk

Ίσως το απόλυτο φορητό μηχάνημα, μόλις έκανε την εμφάνισή του στην αγορά της Ιαπωνίας! Με τον "τεράστιο" Intel XScale στα 400MHz ως βασική μονάδα επεξεργασίας, τα 64MB της μνήμης και τις θύρες επέκτασης SD και CompactFlash, ο Genio e550G/MD είναι ο αδιαφιλονίκητος βασιλιάς της ...ανοιχτής παλάμης! Και αν όλα αυτά σας φαίνονται λίγα, αρκεί να σας πληροφορήσουμε πως η συσκευή διαθέτει και IBM Microdrive, μεγέθους 1GB! Είπατε τίποτις;



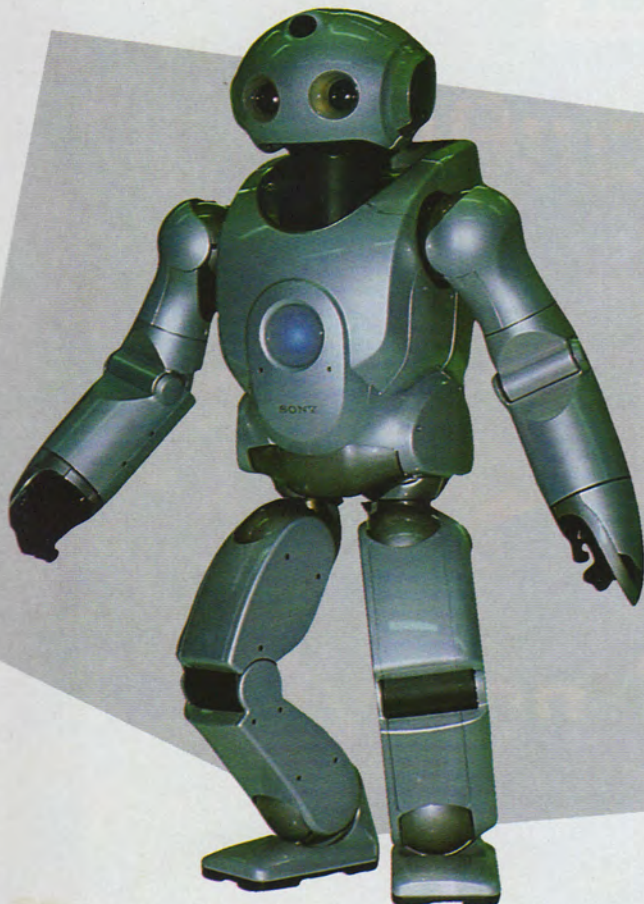
S2

ΗΧΟΣ & LIFESTYLE



www.sony.com

Συνδυάζοντας τον ποιοτικό ήχο, το πρωτοποριακό design και τη μόδα, που θέλει τις συσκευές διασκέδασης όσο το δυνατόν πιο ...διαστημικές, οι νέες νεανικές συσκευές της Sony εγκαινιάζουν ένα μοναδικό lifestyle. Μοντέρνο design, νεανικά χρώματα, απαλές φόρμες και καμπύλες τονίζουν κομμάτια, όπως το ημιφορητό CD Player της φωτογραφίας μας!



SDR-4X

ΤΟ ΑΙΒΟ ΒΡΗΚΕ ΤΟ ΑΦΕΝΤΙΚΟ ΤΟΥ!



www.sony.co.jp

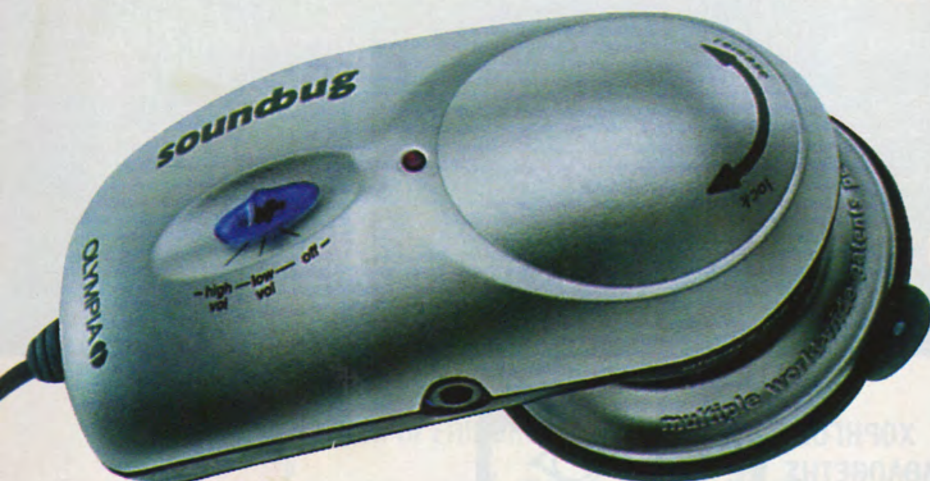
Η Sony τα κατάφερε για άλλη μία φορά να καταπλήξει τον κόσμο της τεχνολογίας με το νέο -ανθρωπόμορφο αυτή τη φορά - ρομπότ της! Το SDR-4X, διαθέτοντας 2 64μπιτους επεξεργαστές τεχνολογίας RISC και πληθώρα ειδικών chips ελέγχου, μπορεί να εκτελέσει πληθώρα δύσκολων κινήσεων και να αντιληφθεί βασικές λειτουργίες και πράγματα. Οπως και ο τετράποδος πρόγονός του, αποτελεί περισσότερο ένα hi-tech παιχνίδι, ωστόσο δεν παύει να αποτελεί μια γερή βάση για το μέλλον!

SOUNDBUG

ΤΑ ΕΠΙΠΛΑ ΤΡΑΓΟΥΔΑΝΕ ΑΚΟΜΑ



www.soundbug.biz



Μια ηλεκτρονική συσκευή στο μέγεθος ποντικιού αναλαμβάνει να μετατρέψει τα έπιπλά σας σε ηχεία χαμηλών συχνοτήτων! Η συσκευή συνδέεται με οποιονδήποτε μουσικό αναμεταδότη (MP3, CD Player, στερεοφωνικό, υπολογιστή κ.λπ.) και μεταδίδει δονήσεις, οι οποίες μετατρέπονται σε ήχους, από ένα μικρό ηχείο-βεντούζα, το οποίο κολλά πάνω στις επιφάνειες! Καλή ιδέα και ενδιαφέρον εφέ αν θέλετε να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας!

GRAND PRIX

Πάρτε μέρος στο απόλυτο gaming event του



Διεκδικήστε έπαθλα

1.500 €

για κάθε παιχνίδι

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ: 4-6 Οκτωβρίου 2002

ΧΩΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ: Εγκαταστάσεις HELEXPO, στο πλαίσιο της Infosystem 2002

Περισσότερες πληροφορίες στο site:

www.pcmaster.gr/grandprix2002

ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ



ΧΟΡΗΓΟΣ/
ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ
FIFA 2002





2002



Β. Ελλάδος

Με τη συνεργασία της
Infosystem
HELEXPO

Ζήστε ένα συναρπαστικό τριήμερο ατελείωτου gaming με τα







και αφήστε τα gamepads να πάρουν φωτιά!

ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
Kiss 908 fm
the kiss you can't miss...
e LIFE

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr
Βαγγέλης Αλευρίτης
vaggelis@compupress.gr

The Sum of all Fears

Κάποιος να ξυρίσει τον Τσακ Νόρις!

Ακόμα ένα παιχνίδι tactical/action στα χνάρια που χάραξε το Rainbow Six!



Η Ubi Soft έχει δημιουργήσει όνομα στα παιχνίδια τακτικής και δράσης. Άλλωστε, η εταιρεία έχει αναλάβει να μεταφέρει στις οθόνες μας πολλά από τα σενάρια του μαιτρ του είδους, του Tom Clancy. Αυτή τη φορά, δεν πρόκειται για εξομοιωτή πολέμου, όπως το Ghost Recon, αλλά για ένα παιχνίδι που βαδίζει στα αντιτρομοκρατικά χνάρια του Rainbow Six! Ελέγχετε μια αντιτρομοκρατική ομάδα με σκοπό να την οδηγήσετε σε αποστολές εναντίον της μάστιγας της ανθρωπότητας. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή και θα είναι πολύ ενδιαφέρον να δούμε μια πιο "ρεαλιστική" άποψη εικονικής αντιτρομοκρατίας, σε σχέση με το καθ' όλα ελκυστικό Counter-Strike. Ειδικά στη χώρα μας που η τρομοκρατία είναι της μόδας τον τελευταίο καιρό, θα πουλήσει σίγουρα! Πού ξέρετε, μπορεί κάποιοι να το χρειάζονται για να προπονηθούν!



ECTS 2002

ects 2002
29-31 august earls court london uk

Και η Ευρώπη έχει τα φεστιβάλ της

Από τις 29 έως τις 31 Αυγούστου θα διεξαχθεί στο Λονδίνο, όπως κάθε χρόνο, η ευρωπαϊκή φιέστα των video games!





Μερικοί από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές σε παγκόσμιο επίπεδο που σχετίζονται με την κατασκευή hardware και software θα βρεθούν στο Λονδίνο για τη φετινή ECTS. Εκεί αναμένεται να παρουσιαστούν στο ευρωπαϊκό κοινό όλα τα νέα games και τα νέα προϊόντα της αγοράς hardware που έκαναν την εμφάνισή τους και στην E3. Πρωτοστατούσες και φέτος θα είναι, ποιες άλλες, οι Sony, Activision και ATI, από τις οποίες περιμένουμε να δούμε πολλά. Φυσικά, δεν θα λείψουν και άλλες εταιρείες όπως η Microsoft, η οποία μπορεί... να υποπέσει σε κοκορομαχίες με τη Sony, όπως συνέβη στην περυσινή Cebit. Το "PC Master" θα εκπροσωπήσει ο συνήθης ύποπτος Νίκος Κόντης, ο οποίος ενόψει ακόμα μίας μεγάλης πρόκλησης άφησε στο σπίτι τον Γκούφη για ένα τριήμερο ώστε να απλώσει τα γαμψά νύχια του στο Doom III. Εντάξει Νίκο, μας έπεισες! Κανόνισε, όμως, να μας φέρεις πληροφορίες για την R300 της ATI καθώς και μερικές φωτογραφίες της Parhelia! Στο μεθεπόμενο τεύχος μας θα περιλαμβάνεται λεπτομερής ανασκόπηση από το τρανό γεγονός.

www.ects.com

Εναλλακτικά γραφικά στα PCs;

Το πρώτο open source hardware για 3D γραφικά!

Το project ξεκίνησαν οι Jeff Mrochuk και Benj Carson. Δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα open source hardware design για επιταχυντή 3D γραφικών!

Γραμμένο σε VHDL, το Manticore (παλαιότερα γνωστό ως "The Hulk") είναι για την ώρα ικανό να παράγει rendering τρίγωνα, τα οποία μπορεί να απεικονίσει σε πρότυπο VGA. Το design περιλαμβάνει ένα module εξόδου σε VGA, έναν open source SDRAM controller και ένα triangle rasterizer. Σταδιακά θα ενσωματωθούν σε αυτό στάνταρ λειτουργίες 2D, ποικίλες αναλύσεις και χρωματισμοί, δυνατότητα hardware lighting και PCI είτε AGP interface. Όλη η προετοιμασία ξεκίνησε σε ένα Altera APEX20K200E FPGA, χρησιμοποιώντας μια πλακέτα Nios. Το πρώτο δείγμα τρέχει με ταχύτητα 50MHz. Γιατί, όμως, σας λέμε όλα αυτά τα ακατανόητα για πολλούς τεχνικά; Τώρα πια, το Manticore είναι ένα σχέδιο στο οποίο συνεισφέρουν άτομα απ' όλο τον κόσμο στην προσπάθειά τους να δημιουργήσουν μια νέα, φθηνή και κυρίως αποδοτική κάρτα γραφικών με ικανοποιητικές δυνατότητες 3D επιτάχυνσης κ.λπ.! Όλα αυτά σημαίνουν πως με κάποιες γνώσεις ηλεκτρολογίας (ε, χρειάζονται, όσο νά 'ναι) και τα κατάλληλα εξαρτήματα, θα μπορείτε να φτιάξετε μόνοι σας την κάρτα γραφικών σας!



icculus.org/manticore

manticore

- current news - past news -

Manticore goes public
[posted 29/04/02 by Benj]

Now that we've made it out of our fourth-year design project lab, Manticore is ready to go public. CVS has been kindly set up by icculus.org as has this webspace.

Formerly called "The HULK", Manticore is an open source hardware design for a 3D graphics accelerator. It is written entirely in VHDL. Originally designed and tested using Altera's APEX20K200E FPGA and Nios development board, the design is now ready for the public.

The project was started by Jeff Mrochuk and myself (Benj Carson) and is currently maintained by us. If you are interested in contributing to the project, please send us an email or join the mailing list.

All content © 2002 Jeff Mrochuk and Benj Carson
Last modified: June 01, 2002

Project Maintainers:
- Jeff Mrochuk
- Benj Carson

Project Contributors

icculus.org now.

Home
About the project
- Abstract
- Goals
- Status/Progress
- License
- About the authors

Documentation
- Description
- Datasheet
- FAQ
- HOW-TOs

Contributing
- Mailing Lists
- Bug Reports
- Developer Information
- CVS

Download
- Current Release
- Snapshot
- Vendor Optimized

Links

Commandos 3

Μια του Κομάντο, δυο του Κομάντο, τρεις και τον σκοτώσαμε

Η τρίτη συνέχεια του μεγαλειώδους παιχνιδιού στρατηγικής βρίσκεται μόλις έναν χρόνο μακριά μας!

Περισσότερο επικό, περισσότερο 3D, με ακόμα δυσκολότερες αποστολές. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς από τη συνέχεια των δύο δυσκολότερων παιχνιδιών στρατηγικής, που τόλμησαν ποτέ να εγκατασταθούν στα ρημαδιασμένα PCs μας! Και όμως, αν και πάει σχεδόν ένας χρόνος από την κυκλοφορία του Commandos 2, η Pyro ξεκαθαρίζει πως θα χρειαστεί τουλάχιστον ένας ακόμη για την ολοκλήρωση του τρίτου παιχνιδιού. Παρόλα αυτά, οι σχεδιαστές έχουν μερικές χρήσιμες πληροφορίες που σίγουρα θα σας κάνουν να αδημονείτε για τον επόμενο χρόνο! Ακόμα πιο ενισχυμένη τεχνητή νοημοσύνη, τελικοί κακοί, ενέδρες, ακόμα μεγαλύτερο βάθος στην ιστορία και "φυσικά" εξέλιξη της ανάλογα με τις δραστηριότητες του παίκτη! Ενα από τα σενάρια, μάλιστα, απαιτεί να εξουδετερωθεί ένας ταλαντούχος ελεύθερος σκοπευτής του εχθρού - σενάριο εμπνευσμένο, κατά τα λεγόμενα των ίδιων των σχεδιαστών, από το Enemy at the Gates! Ιδωμεν!



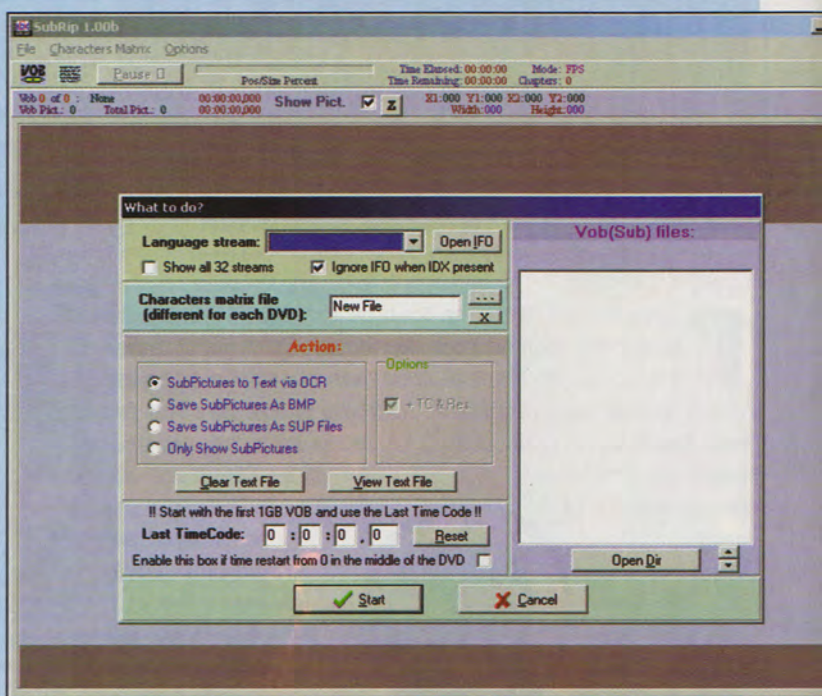


Subrip 1.00

Το... ευγενές άθλημα του DVD Ripping

Το DVD Ripping είναι, ως γνωστόν, δυνατό με δύο τρόπους: έναν απλό, που βασίζεται στη χρήση εφαρμογών που τα κάνουν όλα (όπως το Flask MPEG και το DVDx), και έναν δύσκολο, ο οποίος περιλαμβάνει ένα τεράστιο σύνολο εργαλείων για κάθε απαιτούμενο τμήμα της συνολικής διαδικασίας.

Το Subrip είναι, μεταξύ των DVD Rippers, η κυριότερη λύση για άντληση υποτίτλων από τα αρχεία VOB των DVDs. Αντίθετα με τον "απλό" τρόπο εργασίας, αν επιλέξετε να εργαστείτε με πολλά προγράμματα, πρέπει να αντιμετωπίζετε ξεχωριστά τον ήχο, το βίντεο και τους υπότιτλους, ως αυτόνομα τμήματα, που το καθένα τους απαιτεί τα δικά του εργαλεία επεξεργασίας. Οι προηγούμενες εκδόσεις του Subrip εμφάνιζαν κάποια χαρακτηριστικά προβλήματα με ορισμένα DVDs, από τα οποία δεν ήταν δυνατή η ανάγνωση υπότιτλων. Αν και η νέα αυτή έκδοση δεν υπόσχεται πως θα λύσει αυτό το πρόβλημα, προσπαθεί να το περιορίσει στο ελάχιστο. Αυτό επιτυγχάνεται με την παροχή υποστήριξης για "μη συμβατικούς" υπότιτλους με διαφορετικά μεγέθη, περίεργα σχήματα κ.λπ. Εκτός αυτών, η νέα έκδοση μπορεί να αποθηκεύσει αρχεία σε format SSA 4, αναγνωρίζει και αποθηκεύει το στυλ των γραμματοσειρών ("italics", "bold" κ.λπ.), δυνατότητα που η έλλειψή της αποτελούσε σημαντικό μειονέκτημα μέχρι σήμερα, και προσπαθεί να διορθώσει τα προβλήματα συγχρονισμού με τους υπότιτλους σε format VobSub. Το Subrip είναι αναντικατάστατο αξεσουάρ της συλλογής κάθε χομπίστα του DVD Ripping και η νέα έκδοσή του δεν θα πρέπει να λείπει από το δίσκο σας!



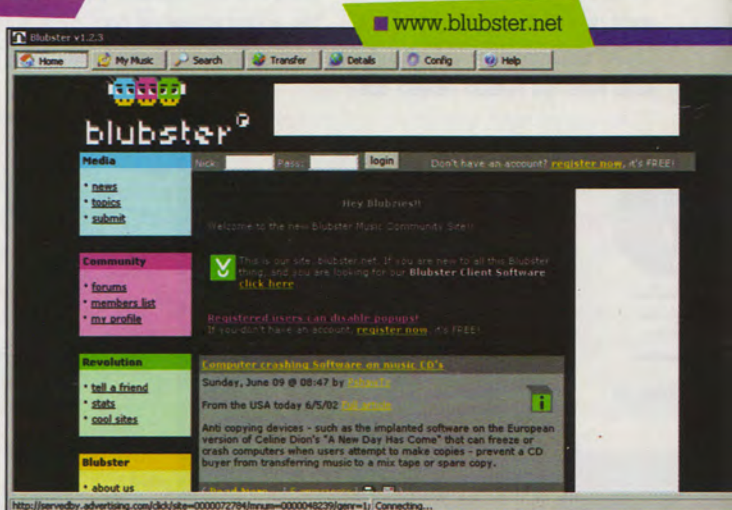
Στο δρόμο που χάραξε το Napster

Νέος "μεσάζων" στις ανταλλαγές μέσω Δικτύου!

Πάνω που το Kazaa έχει αρχίσει να "υποφέρει", μία νέα είσοδος στο χώρο του P2P αισιοδοξεί πως θα κατορθώσει να καλύψει τα κενά που έχουν ανοίξει στις κοινότητες των fans της ανταλλαγής αρχείων.

Το Blubster, το όνομα του οποίου θυμίζει λίγο το Napster (γιατί άραγε;), παραπέμπει ως έναν βαθμό στην πάλαι ποτέ κυρίαρχη εφαρμογή ανταλλαγής αρχείων και έχει ως βασικό σκοπό την επικέντρωση στις ανταλλαγές μουσικών αρχείων στο Διαδίκτυο! Μέχρι τώρα οι χρήστες του προγράμματος δηλώνουν απόλυτα ικανοποιημένοι από την απόδοσή του, με μόνο παραπάγουδο τη μικρή, για την ώρα τουλάχιστον, κοινότητά του. Το δίκτυο στο οποίο κινείται είναι χαρακτηριστικά μικρότερο από άλλα όμοιά του, ενώ θα χρειαστεί να "ιδρώσετε" λιγάκι για να καταφέρετε να συνδεθείτε σε αυτό. Το καλό στην όλη υπόθεση είναι πως το Blubster εξελίσσεται ταχύτατα και δεν είναι απίθανο να το δούμε να αποτελεί το βασικό πρόγραμμα αναζήτησης και ανταλλαγής μουσικής μέσω Δικτύου!

www.blubster.net



Όπως βλέπετε το interface του προγράμματος δεν έχει ριζοσπαστικές αλλαγές σε σχέση με το Napster και άλλα παρόμοια προγράμματα. Βεβαίως, δεν παύει να είναι εύχρηστο και φιλικό.

ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ
ΣΤΑ ΜΑΥΡΑ



Κος ΤΖΟΟΥΝΣ **Κος ΣΜΙΘ**

MIIB
ΟΙ ΑΝΔΡΕΣ ΜΕ ΤΑ ΜΑΥΡΑ II

COLUMBIA PICTURES PRESENTS AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH MacDONALD/PARKES PRODUCTIONS A BARRY SONNENFELD FILM STARRING TOMMY LEE JONES WILL SMITH "MEN IN BLACK II" LARA FLYNN BOYLE JOHNNY KNOXVILLE ROSARIO DAWSON TONY SHALHOUB AND RIP TORN RICK BAKER INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MARY E. VOGT DANNY ELFMAN STEVEN WEISBERG RICHARD PEARSON BO WELCH GREG GARDINER GRAHAM PLACE STEVEN SPIELBERG LOWELL CUNNINGHAM ROBERT GORDON ROBERT GORDON AND BARRY FANARO WALTER F. PARKES AND LAURIE MacDONALD BARRY SONNENFELD

AMBLIN ENTERTAINMENT

MenInBlack.com

prooptiki
www.prooptiki.gr

www.mib2.gr

MenInBlack.com

DISTRIBUTED BY COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL

Το soundtrack κυκλοφορεί από τη Sony Music

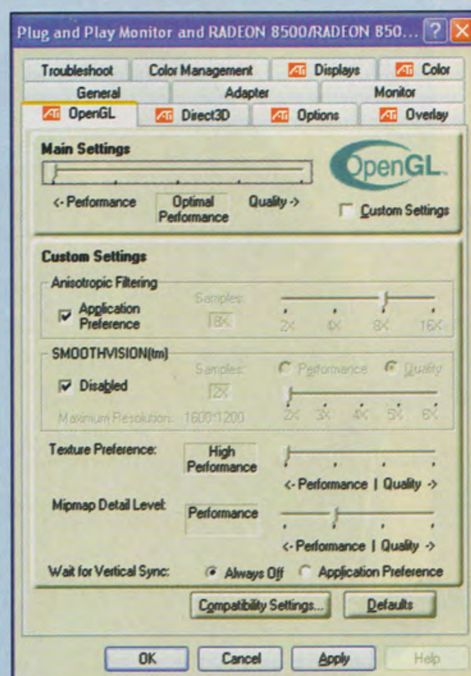
ΑΠΟ 23 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ ΣΤΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥΣ

Οι κλώνοι των Detonators

Και η ATI στο χορό των υπέρ πάντων drivers

Ναι, φίλοι μας, αυτός είναι ο τίτλος του επόμενου Star Wars. Σε αυτό η σατανική αυτοκρατορία της nVIDIA, σε έναν μακρινό γαλαξία, κυριαρχεί στο χώρο των υπολογιστών, των καρτών γραφικών και των παρεχόμενων drivers.

Ο ασυναγώνιστος στρατός της, τα μέλη του οποίου ακούνε στο όνομα "Detonators", έχει καταλάβει σχεδόν κάθε εναπομείναντα υπολογιστή. Στη σκοτεινή πλευρά της δύναμης έρχεται να αντιταθεί η πλευρά των επαναστατών, με πρωτοστάτη την πασίγνωστη πρωίδα ATi (όχι την Natalie Portman), η οποία παρουσιάζει στους απανταχού χρήστες ένα δυναμικό όπλο, που ελπίζει πως θα εκτοπίσει τους Detonators. Το όπλο αυτό ακούει στο όνομα Catalyst, καταλύτης δηλαδή, και δεν είναι άλλο από ένα ενοποιημένο πακέτο drivers για όλα τα μέλη του στρατού της. Ο χρήστης που έχει ακολουθήσει την επαναστατική πλευρά της ATi, στη "φωτεινή πλευρά της δύναμης" μπορεί να κατεβάσει το γενικό πακέτο Catalyst, το οποίο όταν εγκαθίσταται σε έναν υπολογιστή, καταλαβαίνει ποια κάρτα χρησιμοποιείται σε αυτόν και προσαρμόζεται αυτόματα στις ανάγκες της. Αν και η ιδέα των ενοποιημένων drivers καθιερώθηκε με την nVIDIA, η ATi ζήλεψε και σίγουρα θα ακολουθήσουν περισσότερες εταιρείες, από όσες... έχουν μείνει, παρουσιάζοντας λύσεις για τα προϊόντα τους με την ίδια λογική. Είχαμε δεν είχαμε, να δούμε πώς θα τους κατεβάσουμε και αυτούς τους drivers. 56K είναι αυτά!



OQO

Ολη η υπολογιστική δύναμη σε μια χούφτα



Εφτασε η ώρα να ξεχάσετε όσα νομίζατε πως ξέρετε για τα PDAs.

Αν ακόμα και ένας laptop σάς φαίνεται ογκώδης, αν ένα PDA σάς μοιάζει ανίσχυρο σε σχέση με τις σημερινές απαιτήσεις, αλλά θέλετε να έχετε ανά πάσα στιγμή έναν υπολογιστή στο πλευρό σας, τότε βρήκατε αυτό που πάντα ψάχνατε.

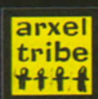
Το OQO θα σας επιτρέψει να συνδυάσετε την απόλυτη φορητή συσκευή με ισχύ και απόδοση. Πρόκειται για το μικρότερο υπολογιστή που βασίζεται στα Windows XP, με πλήρεις δυνατότητες ενός επιτραπέζιου PC. Πρόκειται για έναν ασύρματο υπολογιστή, ο οποίος με την προσθήκη ειδικού ασύρματου πληκτρολογίου μπορεί να μετατραπεί γρήγορα και απλά σε ένα σούπερ PC γραφείου. Διαθέτει θύρες VGA, USB και IEEE1394/FireWire για να συνδέεται χωρίς πρόβλημα με πληθώρα συσκευών. Διαθέτει media player mode με αρκετή μνήμη για να κρατάει πάνω από 1.000 μουσικά κομμάτια ή και 3 ολόκληρες ταινίες. Ο επεξεργαστής του είναι γιγαντιαίος για υποφορητό υπολογιστή. Πρόκειται για Crusoe TM5800, κοπής 0.13 και ταχυτήτων έως και 1GHz. Ο σκληρός δίσκος που φορά το OQO είναι των 10GB και η μνήμη συστήματος αγγίζει τα 256MB. Η touchscreen LCD VGA είναι 4 ιντσών και οι συνολικές διαστάσεις του είναι 10,5x7,4x2,2 εκ. Το δε βάρος του αγγίζει τα 250 γραμμάρια.



http://www.oqo.com/

DISCIPLES II
DARK PROPHECY


Strategy First



wanadoo

Disciples 2 © 2001-2002 Strategy First Inc / The Arxel Guild • All rights reserved.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 010 9480 000 • Fax: 010 9427 710 • www.despecmulti.gr

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΠΑΠΑΦΗ 31 & ΕΓΝΑΤΙΑ ΓΩΝΙΑ, 546 38 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 0310 888110 • Fax: 0310 847467 • HOTLINE: 0801-11-16801



Flash

"PC Master" και... πειρατές

Αγαπητοί αναγνώστες, όσοι από εσάς είστε τακτικοί στο site του "PC Master" θα έχετε ήδη πάρει "γραμμή" για το μεγάλο αφιέρωμα που κάνουμε για την πειρατεία λογισμικού στη χώρα μας. Εχουμε ανεβάσει ένα site με ενδιαφέροντα polls, στα οποία εσείς καλείστε να εκφράσετε την άποψή σας γι' αυτό το θέμα. Είναι γνωστό πως επιζητούμε συνεχώς τη συμμετοχή σας, ειδικά σε τέτοια καυτά θέματα. Οπως γνωρίζετε, η συμμετοχή σας πλαισιώνεται από απόλυτη ανωνυμία - δεν πρόκειται να γίνουν γνωστά τα προσωπικά σας στοιχεία. Σας καλούμε, λοιπόν, να μας πείτε τη γνώμη σας για το πειρατικό software και ειδικά για τα games, καθώς με αυτό τον τρόπο θα προκύψουν ενδιαφέροντα στατιστικά στοιχεία, που θα αποτελέσουν σημαντικό κομμάτι και βοήθεια για την έρευνά μας. Σας ευχαριστούμε για την πολύτιμή βοήθεια και υποστήριξη. Η σελίδα βρίσκεται στη διεύθυνση

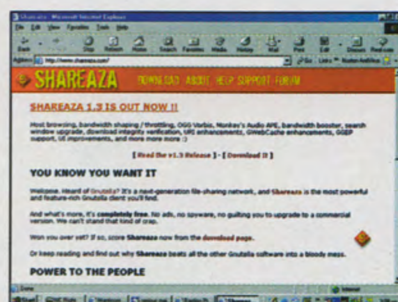
http://www.pcmaster.gr/piracy/



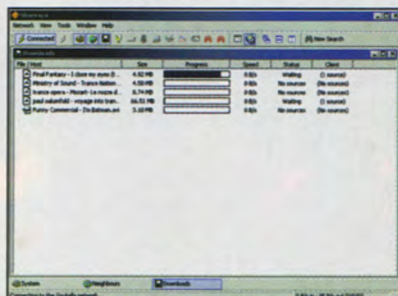
Shareaza

Τραβά η μάνα και του παιδιού δεν δίνει!

Το δίκτυο του Gnutella γνωρίζει νέες μέρες δόξας, ειδικά τώρα που μοιάζει να κλωνίζεται η κυριαρχία του Kazaa. Ενας νέος client έρχεται να δώσει νέα πνοή με τις επιδόσεις αλλά και τα ...στολίδια του!



Οι ανταλλαγές αρχείων βρίσκουν το δρόμο τους προς τον αποθηκευτικό χώρο του PC σας χάρη στον εκπληκτικό νέο Gnutella client, που ακούει στο όνομα Shareaza. Αν πάτε στην ομώνυμη διεύθυνση (www.shareaza.com), θα μπορέσετε να κατεβάσετε ένα νέο πρόγραμμα που όχι απλώς προσφέρει ό,τι όλα τα υπόλοιπα "πατώντας" στο δίκτυο του Gnutella, αλλά ακόμη και... γραφικές παραστάσεις τού πόσο bandwidth σας τρώει ο... κακούργος που κατεβάζει τις βρεφικές φωτογραφίες σας. Το Shareaza κυκλοφορεί εδώ και πολύ λίγο καιρό, όμως, ήδη λειτουργεί άψογα, ενώ δέχεται από κάθε φανατικό της ανταλλαγής αρχείων αποθεωτικές κριτικές. Μην κάνετε το τραγικότατο λάθος να μην το δοκιμάσετε, τώρα που... "γυρίζει"!



Linux-Xbox

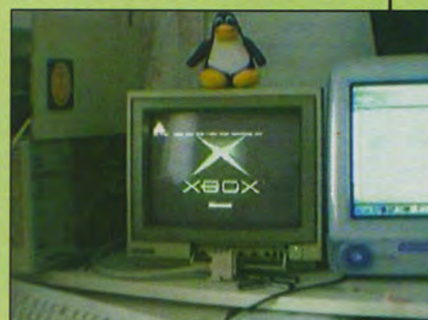


Τρέξτε Linux στο Xbox σας!

Ο πιγκουίνος πάει την κονσόλα ή η κονσόλα τον πιγκουίνο; Ο έρωτας εταιρείες δεν κοιτά!

Το Xbox Linux Project αξίωνε να προμηθεύσει με μια έκδοση GNU/Linux τη δημοφιλή κονσόλα Xbox της Microsoft, ώστε αυτή να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υπολογιστής. Πλέον, το όνειρο έγινε πραγματικότητα. Το ισχυρότατο hardware του Xbox μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για άλλους σκοπούς πλέον του ξέφρενου gaming. Από τη σελίδα του Xbox Linux μπορείτε να κατεβάσετε το "linuxpreview", μια εφαρμογή που τρέχει σε "πειραγμένα" Xboxes και είναι νόμιμη, καθώς δεν έχει χρησιμοποιηθεί η σουίτα XDK για τη δημιουργία της και άρα δεν εμπεριέχει κώδικα της Microsoft. Στη σελίδα του project μπορείτε ακόμα να διαβάσετε τα τελευταία νέα γι' αυτό καθώς και πληροφορίες για τα modifications.

http://xbox-linux.sourceforge.net/index.php



Μπορώ να τον γοητεύσω με μια ματιά;



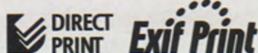
DIGITAL IXUS V2

Την τέχνη να γοητεύεις χρειάζεται μια ολόκληρη ζωή για να την μάθετε. Αλλά αν δεν θέλετε να περιμένετε τόσο πολύ, **η νέα σειρά ψηφιακών μηχανών IXUS, ένα ψηφιακό κόσμημα με μοναδική ευκολία χρήσης, θα σας κάνει ακαταμάχητους αμέσως.**
Απλά κοιτάξτε τις και θα σας γοητεύσουν με μια ματιά, όπως κάθε πραγματικό έργο τέχνης!
Τέλειο στιλ, κομψή εμφάνιση σαν κόσμημα, μοντέρνες, με μοναδική σχεδίαση που προκαλεί και απίστευτα μικρά μέγεθος, ενσωματώνουν χαρακτηριστικά που συνήθως συναντώνται σε πολύ μεγαλύτερες σε μέγεθος φωτογραφικές μηχανές:

- Οπτικό zoom 2x
- Εγγραφή βίντεο με ήχο
- Direct Print για εκτύπωση χωρίς την μεσολάβηση υπολογιστή
- Color Effect Mode για τέλεια χρώματα
- 3 σημεία αυτόματης εστίασης
- 2.1 Mega Pixel CCD
- Οθόνη LCD High precision
- Stitch Assist για τέλεια σύνθεση πανοραμικών φωτογραφιών
- USB για σύνδεση με PC και Mac
- Κάρτες μνήμης υψηλής πιστότητας (CF)
- Αυτόματες και ελεγχόμενες ρυθμίσεις
- Δυνατότητα αδιάβροχης θήκης μέχρι 5 μέτρα βάθος
- Δυνατότητα χωρητικότητας μέχρι 1420 φωτογραφίες

Τώρα εσείς απλά αποφασίστε το στιλ που θέλετε να αποκτήσετε.

Ό,τι μπορείτε να φαντασθείτε, τώρα με την νέα σειρά ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών Canon, μπορείτε να το πραγματοποιήσετε.







CARD PHOTO PRINTER **CP-100**

you can
Canon



ΔΩΡΕΑΝ 12 ΜΗΝΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΚΛΟΠΗΣ
VALUE PLUS ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ PHOTO



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ, ΤΗΛ.: 010.9554.000, e-mail: intersys@intersys.gr, www.intersys.gr

PROGRESS (ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ)

Connecting...
85%

Στο καλύτερο
ελληνικό site
των games

GAME WEB

- Shareware games
- Demos
- Updates παιχνιδιών
- Saved games
- Screen shots
- Trailers

www.gameweb.gr

Δεν παίζεται!!!

Trillian 0.73

Για "συμπαντική" διαδικτυακή επικοινωνία

Οσοι ασχολείστε με προγράμματα instant messaging ίσως να έχετε ακουστά το Trillian.

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα επικοινωνίας όμοιο με το Messenger και το ICQ και βασίζεται στα δίκτυα άλλων προγραμμάτων χρησιμοποιώντας τη συμβατότητά του. Ανάμεσα σε αυτά συγκαταλέγονται γνωστά δίκτυα, όπως το MSN Messenger, το ICQ και τα AIM (AOL Instant Messenger) και Yahoo! Messenger, ενώ από το χορό δεν ξεφεύγει ούτε το δίκτυο IRC! Τοποθετώντας, λοιπόν, το Trillian στο δίσκο σας, μπορείτε να επικοινωνείτε με φίλους και γνωστούς σε όποιο δίκτυο και αν προτιμούν να συνδέονται οι ίδιοι μέσα από ένα όμορφο και εύχρηστο περιβάλλον. Βέβαια, το Trillian, όπως και καθετί στον κόσμο, δεν είναι τέλειο. Στερείται δυνατοτήτων που έχουν τα προαναφερθέντα προγράμματα, όπως αποστολή μηνυμάτων σε κινητά τηλέφωνα. Η νέα έκδοση του απλώς αναβαθμίζει τις ήδη υπάρχουσες δυνατότητές του, εξαλείφει κάποια bugs που μάστιζαν την εφαρμογή και ανανεώνει τη συμβατότητα με τα υποστηριζόμενα δίκτυα. Αν ψάχνετε για ένα all-around πρόγραμμα ανταλλαγής μηνυμάτων, τότε το Trillian είναι για εσάς!

■ www.ceruleanstudios.com



DVD2AVI 1.77.1

Η χαρά του DVD Ripping

Ενας νέος, ενισχυμένος με αλγορίθμους που εκμεταλεύονται το σετ εντολών SSE-2, DVD ripper.

Η νέα έκδοση της δημοφιλούς εφαρμογής μετατροπής αρχείων VOB (DVD) σε απλό AVI format έρχεται για να... αιφνιδιάσει ευχάριστα τους κατόχους ενός μοντέρνου υπολογιστή με επεξεργαστή της Intel. Ο λόγος είναι πως η έκδοση 1.77.1 του DVD2Avi περιέχει βελτιωμένο κώδικα αποκωδικοποίησης του MPEG2 format για επεξεργαστές που ενσωματώνουν λειτουργίες SSE-2, ανεβάζοντας έτσι ακόμη περισσότερο τις ήδη πολύ καλές επιδόσεις του. Κατά τα άλλα, η εφαρμογή δεν διαφοροποιείται ιδιαίτερα σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις, ενώ η λειτουργία της παραμένει πανομοιότυπη με αυτές, επιτρέποντας σε όσους τη χρησιμοποιούσαν ως τμήμα της διαδικασίας DVD Ripping να κερδίσουν από τις νέες βελτιώσεις δίχως να πρέπει να τροποποιήσουν τον τρόπο εργασίας τους.

Mozilla 1.1a

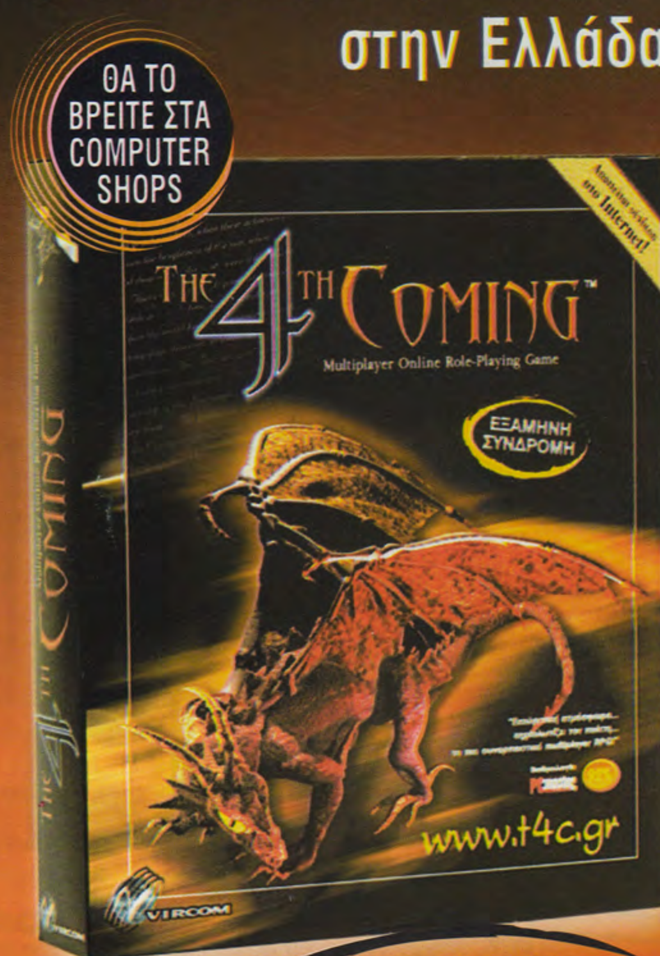
Ο δεινόσαυρος των δικτύων

Δεν προλάβαμε καλά καλά να χαρούμε με τον πολύ καλό Mozilla, που επιτέλους έφτασε στην πρώτη "επίσημη" έκδοσή του, και να σου ένα νέο update! Σε λιγότερο από δύο εβδομάδες από την κυκλοφορία του Mozilla 1, η προγραμματιστική ομάδα που "κρύβεται" πίσω του δείχνει πως δεν επαναπαύεται στις δάφνες της!

Η νέα έκδοση χαρακτηρίζεται ως "alpha" (άκρως δοκιμαστική και πιθανότατα ασταθής), είναι διαθέσιμη για κατέβασμα και παρέχει ουκ ολίγες βελτιώσεις! Το Mozilla 1.1a εμπεριέχει έναν αρκετά βελτιωμένο Download manager, εκμεταλλεύεται τη δυνατότητα απεικόνισης Quark για τους κατόχους υπολογιστή Apple με το Mac OS-X 10.1.5 και επιτρέπει (μέσα από το συμπεριλαμβανόμενο πρόγραμμα e-mail) την εμφάνιση HTML μηνυμάτων ως απλών κειμένων αλλά και το quoting αρχικού μηνύματος - σημαντικό στοιχείο που είχε παραληφθεί στην προηγούμενη έκδοση. Σαν να μην έφταναν αυτά, όμως, ο αγαπημένος... δεινόσαυρος έχει δεχτεί σημαντικές βελτιώσεις στην ταχύτητα απόκρισής του, αφού όχι απλώς ξεκινά αρκετά πιο γρήγορα αλλά έχει αλλαχθεί και ο τρόπος απεικόνισης σελίδων ώστε να αποδίδει καλύτερα σε όσα sites εμπεριέχουν κώδικα DHTML. Αν σε όλα αυτά προσθέσει κανείς και το γεγονός πως αυτή η έκδοση θεωρείται... δοκιμαστική (αν και δεν διαφέρει από την προηγούμενη!), φανταστείτε πόσες ακόμη βελτιώσεις θα δούμε, ειδικά λαμβάνοντας υπόψη τους ρυθμούς ανάπτυξης της εφαρμογής! Για περισσότερες πληροφορίες και κατέβασμα της νέας έκδοσης, αρκεί να επισκεφτείτε την επίσημη σελίδα της.



■ http://www.mozilla.org



THE 4TH COMING™

Ελάτε να συμμετάσχετε στην Πρώτη On-line κοινότητα RPG στην Ελλάδα

Για να παίξετε το The 4th Coming χρειάζεται να έχετε σύνδεση στο Internet

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ON-LINE MULTIPLAYER RPG ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

www.t4c.gr

Κεντρική Διάθεση: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
Τηλ.: 010.9238672, Fax: 010.9216847

των Derek de la Fuente, Χάρη Κλάδη

Η γαλλική Quantic Dream μας είχε δώσει πριν από πολλά φεγγάρια ένα καθ' όλα εντυπωσιακό παιχνίδι, το Nomad Soul, το οποίο είχε κερδίσει τους απανταχού gamers με την ποιότητα των τεχνικών όσο και των αυτούσιων gaming στοιχείων του.

FAHRENHEIT

Εταιρεία: Quantic Dream
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Τέλος του 2002

Οι Γάλλοι δημιουργοί είναι γνωστοί τόσο για την ποιότητα όσο και για τα... σκαμπανεβάσματά τους, καθώς μας έχουν δώσει μέχρι τώρα μερικά από τα καλύτερα αλλά και τα χειρότερα δείγματα της σύγχρονης βιομηχανίας των video games. Η Quantic Dream ετοιμάζει ένα νέο παιχνίδι, που ακούει στο όνομα Fahrenheit. Σαράντα άνθρωποι εργάζονται αυτή τη στιγμή για να υλοποιήσουν το μεγαλεπήβολο σχέδιο του παιχνιδιού, το οποίο βασίζεται σε ένα αυτούσιο και εξ ολοκλήρου τρισδιάστατο περιβάλλον, με motion captured animation, ένα νέο στυλ στο interface και την αλληλεπίδραση με τον παίκτη. Εκτός από τα εντυπωσιακά γραφικά (ας μην ξεχνάμε ότι έχουμε να κάνουμε με Γάλλους), το παιχνίδι βρίθει από ποικιλία επιλογών. Κάθε επεισόδιο μπορεί να είναι από μόνο του ένα εντελώς ξεχωριστό παιχνίδι.

Οσο για το storyline, θα μπορούσε κάλλιστα να αποτελέσει το βασικό στοιχείο μιας ταινίας! Ο ήρωας, Lucas Kane, βρίσκεται σ' ένα "δείπνο" στη Νέα Υόρκη (ναι, εκεί όπου γίνονται όλα τα παράλογα!). Σε κατάστα-


http://www.fahrenheitgame.com/











Εκτός από τα εντυπωσιακά γραφικά (ας μην ξεχνάμε ότι έχουμε να κάνουμε με Γάλλους), το παιχνίδι βρίθει από ποικιλία επιλογών. Κάθε επεισόδιο μπορεί από μόνο του να είναι ένα εντελώς ξεχωριστό παιχνίδι.

Ένα διαφορετικό θρίλερ

ση έκστασης (προφανώς δεν περιορίστηκε μόνο στο φαγητό ο τύπος), παίρνει ένα μαχαίρι, πάει στις τουαλέτες και σκοτώνει τον πρώτο τυχόντα (αντικοινωνική συμπεριφορά; Μανία καταδίωξης; Δύσκολα παιδικά χρόνια;). Σημειώστε πως την ίδια στιγμή είχε ανεξήγητα οράματα (για να εξηγούμαστε). Με το που τελειώνει με το θύμα του, γίνεται ξανά ο εαυτός του, αλλά πλέον η ζωή του έχει καταστραφεί για πάντα! Προσπαθεί να ξεφύγει από την αστυνομία και, φυσικά, να καταλάβει τι ακριβώς του συνέβη! Η δεύτερη ηρωίδα του παιχνιδιού είναι η Carla Valenti, η ντετέκτιβ επικεφαλής της υπόθεσης, η οποία σύντομα θα ανακαλύψει πως σε αυτόν το φόνο κρύβονται πολλά περισσότερα απ' όσα αρχικά φαίνονται. Με επιρροές από ταινίες του David Fincher, όπως οι Seven Fight Club, Dark City και του David Lynch, το Fahrenheit μπορεί να είναι το ιδανικό μεταφυσικό θρίλερ στους υπολογιστές μας!

Τα γραφικά, όπως μπορείτε να διαπιστώσετε, είναι εκπληκτικά. Δυστυχώς, οι δύο σελίδες δεν είναι αρκετές για να συμπεριληφθούν περισσότερες φωτογραφίες, ενώ για το εκπληκτικό animation των χαρακτήρων το μόνο που έχουμε να πούμε είναι πως η Quantic Dream είναι από τις ελάχιστες ομάδες παραγωγής που έχουν ιδιόκτητο στούντιο, εξοπλισμένο αποκλειστικά για τη σύλληψη και την αναδημιουργία φυσικής κίνησης!

D.d.F.





Πριν από 20 χρόνια εμφανίστηκε μια ταινία που απογείωσε την έννοια του κυβερνοχώρου και την ανέδειξε από μία ιδέα στα κεφάλια μερικών "ξεχωριστών" σε κουλτούρα, που έμελλε να στιγματίσει τις επόμενες γενιές της επιστημονικής φαντασίας. Το Tron επιστρέφει 20 χρόνια μετά!

TRON 2.0

Εταιρεία **Monolith**

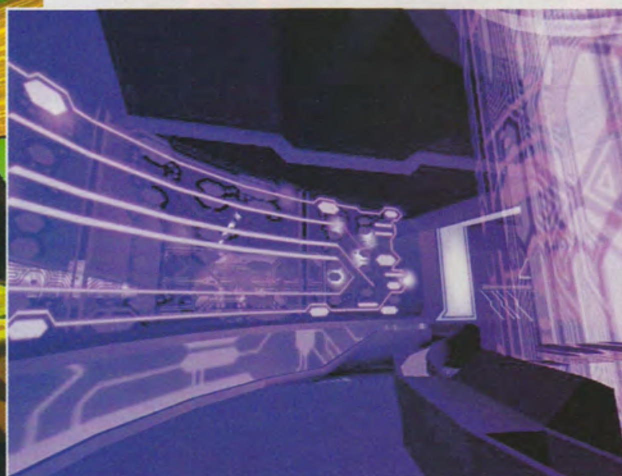
Ημερομηνία κυκλοφορίας **Δεν έχει ανακοινωθεί**

http://www.lith.com/

Η ιστορία της "μαγικής" ταινίας των '80s περιέγραψε την κορυφαία δημιουργική στιγμή του Alan Bradley, ενός ταλαντούχου προγραμματιστή, ο οποίος δημιούργησε ένα πρόγραμμα, το οποίο τον "ρούφηξε" μέσα στον κόσμο του. Εκεί ο Alan ανακάλυψε πως, στην πραγματικότητα, το πρόγραμμα δεν είναι τίποτε άλλο από ένας "πραγματικός" κόσμος, που κατοικείται από ανθρώπους όπως εμείς, οι οποίοι πάλευαν για την επιβίωση, κάτω από το τυραννικό καθεστώς του Master Control Program. Ο Alan, κατορθώνοντας να ανατρέψει το καθεστώς αυτό, αποκτά την απαραίτητη γνώση για να τελειοποιήσει το πρόγραμμά του και να μπορεί να ψηφιοποιήσει οποιαδήποτε ύλη και να τη μεταφέρει στα δεδομένα του προγράμματος! Δυστυχώς, μια σατανική εταιρεία θεωρεί πως μια τέτοια προοπτική θα μπορούσε να αποβεί χρήσιμη στις βλέψεις της για παγκόσμια κυριαρχία (αχέμ!). Ειδικά εκπαιδευμένοι κυβερνοτρομοκράτες "βουτούν" στο κυβερνοδιάστημα, με σκοπό να αποκτήσουν τον απόλυτο έλεγχο του και, μέσω αυτού, να βάλουν









Ο ήρωας έχει τη μορφή προγράμματος, θα πρέπει να αναβαθμίζεται, να patchάρεται (!!!), να βρίσκει χρήσιμα plug-ins, που θα βελτιώνουν την απόδοση και λειτουργικότητά του και θα τον καθιστούν συμβατό με τα περιβάλλοντα που μπορεί να συναντήσει!

20 χρόνια μετά στο PC!

τα χεράκια τους στα στρατιωτικά και κυβερνητικά μυστικά όλων των υπερδυνάμεων! Ο ήρωας, γιος του δημιουργού του προγράμματος, θα πρέπει να μπει (κυριολεκτικά όμως!) στο Internet, να περάσει από firewalls σε υπολογιστές, servers, ακόμα και σε PDAs! Ο ήρωας θα έχει στη διάθεσή του μάλλον ασυνήθιστα όπλα! Καθώς έχει τη μορφή προγράμματος, θα πρέπει να αναβαθμίζεται, να patchάρεται (!!!), να βρίσκει χρήσιμα plug-ins, που θα βελτιώνουν την απόδοση και λειτουργικότητά του, και θα τον καθιστούν συμβατό με τα περιβάλλοντα που μπορεί να συναντήσει! Το παιχνίδι είναι δράσης πρώτου προσώπου και σίγουρα η θεματολογία του, εκτός του ότι ξεφεύγει δραματικά από τα καθιερωμένα, αποτελεί δέλεαρ για όσους θα ήθελαν να γνωρίσουν την ψηφιακή τεχνολογία με μια πιο "ανθρωπόστατη" υλοποίηση, χωρίς να θέλουν να ξεπέσουν στη "χαριτωμενιά" των The Sims!

Αν προσθέσει κανείς τα μαγευτικά κυβερνο-γραφικά, τότε σίγουρα μπορεί να περιμένει ένα παιχνίδι όχι όπως όλα τα' άλλα! Και, φυσικά, η δεύτερη ταινία με θεματολογία από τον κόσμο του Tron βρίσκεται μερικούς μόλις μήνες πριν από την προβολή στα σινεμά! Κυβερνο-ενωθείτε! *Χ.Κ.*





Εκανε την πρώτη εμφάνισή του στο European Trade Show το 2001 και παρουσιάστηκε ολοκληρωμένο στη φετινή E3. Το Y Project είναι ένα first-person, action/adventure, "χτισμένο" με τη νέα "Unreal" μηχανή της Epics.



Σύμφωνα με την εταιρεία, ένας Pentium III 733 κρίνεται αρκετός, αρκεί να ενισχύεται από μια κάρτα GeForce 3, GeForce 4 ή ATI 8500! Φυσικά, δεν θα τρέχει καν σε κάρτες που δεν έχουν hardware T&L επιτάχυνση!

THE Y PROJECT

Οχι άλλα έντομα, σας παρακαλώ!

Εταιρεία **Westka Interactive**

Ημερομηνία κυκλοφορίας **Αρχές 2003**




http://www.y-pro.net/

Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε έναν μακρινό πλανήτη, κάπου 200 χρόνια από τώρα. Η ανθρωπότητα απειλείται από άγρια εντομοειδή και εσείς θα πρέπει να πάρετε το ρόλο του κλασικού ήρωα, ενός από τους λίγους επιζήσαντες της εισβολής, και να αναλάβετε να "καθαρίσετε" τον πλανήτη από τα απαίσια κατσαριδοειδή! Στη διάθεσή σας βρίσκονται τόσο τα μελλοντικά στρατιωτικά όσο και τα επιστημονικά επιτεύγματα της ανθρωπότητας. Καθώς προχωρείτε, ο ήρωας εξελίσσεται αναπτύσσοντας συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του (μα είναι δυνατόν, σύγχρονο παιχνίδι δράσης να μην έχει RPG στοιχεία; Οχι, βέβαια!), αποκτώντας τα ανάλογα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Περισσότερη "στρατιωτική" εξέλιξη σημαίνει το χειρισμό νέων όπλων, ενώ, από την άλλη, η εξάσκηση του μυαλού βοηθά στις πιο "πολιτικά ορθές" επιλύσεις των προβλημάτων.

Φυσικά, ούτε λόγος να γίνεται για την τεχνολογία του παιχνιδιού. Και μόνο η ύπαρξη της νέας Unreal engine τα λέει όλα. Εντυπωσιακά εσωτερικά και εξωτερικά περιβάλλοντα, αφάνταστα ειδικά εφέ -αλλά όλα αυτά δεν υπάρχουν χωρίς τις απαιτούμενες προϋποθέσεις! Η εκτενής χρήση νέων τεχνολογιών (και ειδικά της Transform & Lighting) καθιστά αυτόματα τις παλιότερες κάρτες γραφικών εκτός παιχνιδιού! Αχ, αυτή η κακομοίρα Voodoo 3, τα έφαγε τα ψωμιά της! *D.d.F.*

Aqua Nox

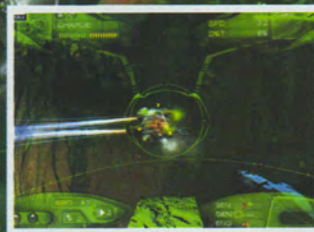
KYKΛOΦOPEI!











BEACON
MULTIMEDIA
www.beacon.gr

ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (01) 6595630-5, FAX: (01) 6595636



Adventure & RPG Update

Καλοκαιρινά... Cryoπαγήματα!

Οι περισσότεροι από εσάς, όταν θα διαβάζετε αυτό το τεύχος, θα βρίσκεστε στον τόπο των διακοπών σας. Μέσα στο κατακαλόκαιρο, λοιπόν, ξεκινάμε με μία πολύ άσχημη είδηση. Ισως να μην πιστεύετε στα μάτια σας όταν τη διαβάσετε, αλλά, δυστυχώς, είναι αλήθεια...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



RIDDLE OF THE SPHINX II: THE OMEGA STONE



THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE

ΛΟΥΚΕΤΟ ΣΤΗΝ CRYO

Η μεγάλη γαλλική εταιρεία Cryo αλλά και η εταιρεία Cryonetworks, που ελεγχόταν από αυτήν, ουσιαστικά έκλεισαν, αφού χρεοκόπησαν και οι μετοχές τους στο χρηματιστήριο "πάγωσαν". Η εταιρεία "έπεσε" έξω σε όλους τους οικονομικούς στόχους που είχε θέσει. Παρόλο που οι μετοχές της κατά το κλείσιμο αντιπροσώπευαν ένα πολύ σεβαστό κεφάλαιο, τα χρέη της είχαν φτάσει σε πενταπλάσια αξία από αυτήν των μετοχών της!

Κανείς δεν ξέρει τι πρόκειται να γίνει με τους τίτλους των οποίων τα δικαιώματα διατηρεί. Να μην ξεχνάμε ότι η Cryo μας έχει δώσει παιχνίδια, όπως τα ATLANTIS 1: THE LOST TALES, ATLANTIS 2, ATLANTIS 3: THE NEW WORLD, VERSAILLES 1685, EGYPT 1156 B.C.: TOMB OF THE PHARAOH, FORBIDDEN CITY, AZTEC: THE CURSE AT THE HEART OF THE "CITY OF GOLD", POMPEI: THE LEGEND OF VESUVIUS, VERSAILLES 2: TESTAMENT OF THE KING, αλλά είχε κυκλοφορήσει και παιχνίδια άλλων εταιρειών.

Η DreamCatcher, η εταιρεία που με έδρα τον Καναδά υποστηρίζει κατεξοχήν τα adventure games στη Βόρεια Αμερική, τμήμα της οποίας είχε εξαγοράσει η Cryo, ανακοίνωσε ότι οι "δυσκολίες" της Cryo δεν έχουν καμία επίπτωση στην ίδια, μια και είναι αυτόνομη εταιρεία. Η DreamCatcher βρίσκεται στην πέμπτη θέση των ταχύτερα αναπτυσσόμενων εταιρειών στη χώρα αυτή.

ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ ΤΟΥ ROY CONRAD

Οπως έχω γράψει στο παρελθόν, ο Roy Conrad, ο άνθρωπος που "έδωσε" τη φωνή του στον εξαιρετικό χαρακτήρα Ben στο cult παιχνίδι Full Throttle, πέθανε τον Ιανουάριο σε ηλικία 61 ετών από καρκίνο του φάρυγγα, αν και δεν είχε καπνίσει ποτέ στη ζωή του. Υστερα από απαίτηση πολλών fans του, ο "πολύς" Tim Schafer "ανέβασε" μία σελίδα στο DoubleFine.com, που είναι αφιερωμένη στη μνήμη του Roy Conrad. Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να βρείτε τη σελίδα στη διεύθυνση http://www.doublefine.com/roy_conrad.htm.

ΤΑ ΝΕΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ DREAMCATCHER

Η DreamCatcher ανακοίνωσε τα adventures που θα κυκλοφορήσει μέσα στο 2002, τα οποία στο εξής θα κυκλοφορούν κάτω από ένα ειδικό label με το όνομα The Adventure Company, μια και η ίδια, όπως έχουμε γράψει και παλαιότερα, θα κυκλοφορεί μη adventure games, πολλά από τα οποία θα απευθύνονται στην αγορά των κονσολών στη Βόρεια Αμερική. Αναφέρω μόνο αυτά που, απ' όσο γνωρίζω, δεν πρόκειται να κυκλοφορήσουν από κάποια άλλη εταιρεία.

NANCY DREW: THE SECRET OF THE SCARLET HAND

Στο νέο επεισόδιο της πολύ πετυχημένης εμπορικά στις ΗΠΑ αυτής σειράς, η ηρωίδα Nancy δουλεύει προσωρινά στο Beech Hill Museum στην Ουάσινγκτον. Η εμπειρία που έχει συσσωρεύσει η Nancy θα τη βοηθήσει να ασχολη-

θεί με την υπόθεση μίας σειράς κλοπών που συνέβησαν τον τελευταίο καιρό. Το μόνο στοιχείο που έχει στα χέρια της είναι ένα παράξενο αποτύπωμα χεριού. Καθώς η Nancy ψάχνει όλο και βαθύτερα στην υπόθεση αυτή, θα αντιληφθεί ότι πίσω από τις κλοπές κρύβεται μία πολύ μεγάλη και σοβαρή υπόθεση. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει αυτό το καλοκαίρι.



NANCY DREW: THE SECRET OF THE SCARLET HAND

> Η μεγάλη γαλλική εταιρεία Cryo αλλά και η εταιρεία Cryonetworks, που ελεγχόταν από αυτήν, ουσιαστικά έκλεισαν, αφού χρεοκόπησαν και οι μετοχές τους στο χρηματιστήριο "πάγωσαν".

CURSE OF ATLANTIS: THORGAL'S QUEST

Παίρνεις το ρόλο του Thorgal Aegirsson, ενός νεαρού Viking πολεμιστή, ο οποίος βγήκε εκτός πορείας από μία τρομερή καταιγίδα καθώς ταξίδευε στη θάλασσα. Αυτό το τυχαίο γεγονός, ένα πραγματικό παιχνίδι της μοίρας, θα τον οδηγήσει στη γνωριμία με έναν γέροντα, ο οποίος, με τις μοναδικές ικανότητές του, θα του δείξει μέσω ενός οράματος ένα τμήμα από το μέλλον του. Στο όραμα αυτό βλέπει ότι θα σκοτώσει τον ίδιο το γιο του! Ο Thorgal πρέπει να βρει τρόπο να γυρίσει το ταχύτερο δυνατόν πίσω στην οικογένειά του και να προσπαθήσει να αντιμετωπίσει την απειλή που τον βαραίνει. Σε μία πρωτόγνωρη γι' αυτόν εμπειρία, θα πρέπει να ταξιδέψει μέσα στο χρόνο και το χώρο για να μπορέσει να δώσει ένα τέλος στο μυστήριο που συσχετίζεται με το όραμα που είδε μέσω του γέροντα.

Το παιχνίδι διαθέτει πολύ ωραία 3D γραφικά, πολλές αποστολές για να ολοκληρώσεις, πληθώρα χαρακτήρων με τους οποίους θα επικοινωνείς και το πιο σημαντικό είναι ότι θα περιέχει εναλλακτικά story paths. Αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο του 2002.

Προσωπικά μου ακούγεται ως CRPG και όχι ως adventure game.

AURYN QUEST

Αυτό το adventure game βασίζεται στο μυθιστόρημα "The Neverending Story" του Michael Ende και η παραγωγή του κράτησε πάρα πολλά χρόνια.

Είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, ακολουθεί τα πρότυπα των arcade adventures της εποχής του Spectrum και των Amiga - Atari και η 3D τεχνολογία που χρησιμοποιεί επιτρέπει μεγάλη ελευθερία κίνησης. Στο παιχνίδι, μετά την εξαφάνιση της μαγικής Auryn, η Fantasia απειλείται να απορροφηθεί από τη διαβολική δύναμη Nothing, η οποία καταστρέφει τα πάντα στο πέρασμά της. Τεράστιες εκτάσεις γης έχουν ήδη καταστραφεί από τη διαβολική αυτή δύναμη. Ξεκινάς στο Temple of a Thousand Doors, όπου θα πρέπει να ολοκληρώσεις την εξερεύνηση έξι πλήρως σουρεαλιστικών κόσμων, στους οποίους θα πρέπει να λύσεις μία σειρά γρίφων και να ξεπεράσεις μία σειρά arcade sequences, η δυσκολία των οποίων αυξάνεται σταδιακά. Το παιχνίδι κανονικά πρέπει να έχει κυκλοφορήσει όταν εσείς θα διαβάζετε το τεύχος αυτό. Adventure δεν είναι, αλλά νομίζω ότι έχει ενδιαφέρον να δούμε έναν σύγχρονο τίτλο που αντιπροσωπεύει ένα παλιό στυλ παιχνιδιών.

RIDDLE OF THE SPHINX II: THE OMEGA STONE

Το Riddle of the Sphinx, αν και δεν διαφημίστηκε σχεδόν καθόλου, αποτέλεσε πολύ μεγάλη εμπορική επιτυχία, βασιζόμενο κυρίως στην εξαιρετικά δομημένη ιστορία του, αλλά και στο γεγονός ότι συνδυάζει μ' έναν μοναδικό τρόπο μία σειρά ιστορικών στοιχείων σχετικά με τις πυραμίδες και τις πιο σύγχρονες μυθολογικού χαρακτήρα θεωρίες που υπάρχουν γύρω από αυτές. Αντλησε τη δύναμή του από τη στόμα σε στόμα μετάδοση του ενθουσιασμού που διακατείχε όποιον το έπαιζε. Ακόμη πουλά πολύ και αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό γεγονός.

Στο δεύτερο παιχνίδι της σειράς καλείσαι να εξερευνήσεις μία σειρά ιστορικών αρχαιολογικών χώρων, που διατηρούν έντονα το μυθολογικό - μυστηριακό χαρακτήρα σχετικά με την ύπαρξή τους αυτή καθ' εαυτή. Ετσι, θα ταξιδέψεις στο Stonehenge, στο Chichen Itza, στο Νησί του Πάσχα (το Easter Island που ανήκει στη Χιλή), στο λεγόμενο τρίγωνο του διαβόλου (ή τρίγωνο των Βερμούδων) και στα ερείπια της Ατλαντίδας (αλήθεια, πού είναι αυτά;).

Προσωπικά διατηρώ επιφυλάξεις για το πώς μπορούν να δεθούν όλοι αυτοί οι χώροι σε μία θεωρία, ξέρω πάνω κάτω τι υποστηρίζουν, και με απλά λόγια δεν είμαι τόσο αισιόδοξος για το πόσο καλό θα είναι το παιχνίδι. Φυσικά, περιμένω να το δω πρώτα, αλλά μ' έχουν κουράσει τα επαναλαμβανόμενα σενάρια, που τ' ανακατεύουν όλα αυτά. Και όπως λέει και ένας φίλος μου, δεν αντέχω άλλες ιστορίες με την Ατλαντίδα, έλεος πια!

THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE

Μοιάζει ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, στο οποίο πρέπει να εξερευνήσεις τη μυστηριώδη εξαφάνιση της μούμιας του ίδιου του Φαραώ! Οι αναζητήσεις σου θα σε οδηγήσουν στην αποκάλυψη μίας πανάρχαιας ιεροτελεστίας-τελετουργίας, μέσω της οποίας επιχειρούν να "καλέσουν" μία μούμια. Θα ταξιδέψεις στον ποταμό Νείλο με ένα ατμόπλοιο, θα εξερευνήσεις το περίφημο αρχαιολογικό Μουσείο του Καΐρου και θα συναντήσεις μία σειρά από ιδιαίτερα ενδιαφέροντες χαρακτήρες.

Το παιχνίδι περιέχει ambient μουσική επένδυση, βασίζεται σε ένα αρκετά ενδιαφέρον σενάριο που έχει σχέση με το λεγόμενο υπερφυσικό και διαθέτει πολύ όμορφα γραφικά. PC

ΤΕΥΧΟΣ ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ: 28 ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΒΙΝΤΕΟΚΑΜΕΡΕΣ

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΕΥΧΟΣ 216 ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2002 € 6,00

20 ΧΡΟΝΙΑ ΜΑΖΙ!

ΔΡΟΣΙΣΤΕ ΤΟΝ!

Ολα όσα πρέπει να ξέρετε για να αποφύγετε τον "καύσωνα" στο εσωτερικό του PC σας



PROJECT ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΤΑΙΝΙΑ DVD





TECH UPDATE ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ LINUX

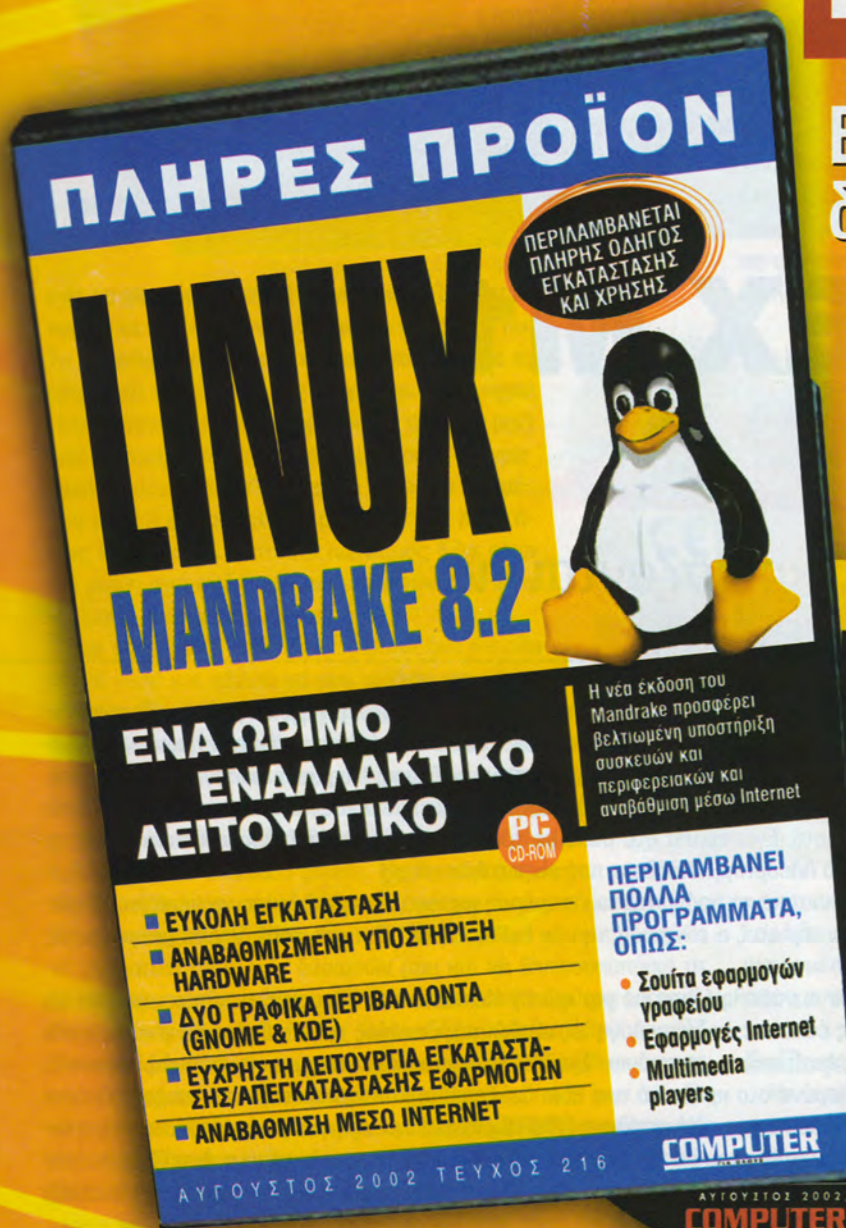
ΝΕΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΑΠΟ ΤΗ MICROSOFT

TECH LIFE PALLADIUM: ΝΕΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΑΠΟ ΤΗ MICROSOFT

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΔΩΡΕΑΝ ON-LINE ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

www.cgomag.gr

ΔΩΡΟ ένα ΠΛΗΡΕΣ ΠΡΟΪΟΝ





Εκμεταλλευτείτε τη δύναμη του Linux!

LINUX
Mandrake 8.2

Ενα πλήρες λειτουργικό σύστημα, το οποίο μπορείτε να εγκαταστήσετε στο PC σας!

ΑΚΟΜΗ

Στη θήκη του CD-ROM

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ

με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗΣ του Mandrake Linux 8.2.



Ασύγκριτα... καλύτερο!



PC Flash

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Το "PC Master" επιβεβαιώνει για άλλη μία φορά πως είναι ένα από τα πιο έγκυρα περιοδικά του χώρου! Αυτή τη φορά εξασφαλίσαμε για χάρη σας ένα μοναδικό αντικείμενο-φετίχ: το μικρό "θαύμα" που ακούει στο όνομα Exilim!

EXILIM EX M1

Για μια χούφτα... τεχνολογία

Πόσοι συντάκτες χρειάζονται για να γράψουν ένα review;

EXILIM EX M1

- **Χαρακτηριστικά:** Διαστάσεις 8,8x5,5x1,24 εκ., βάρος 87 gr. Βίντεο ανάλυσης 320x240 pixels, φωτογραφικές αναλύσεις, 1.600x1.200 (interpolated), 1.280x960 και 640x480 pixels. 12MB μνήμη, υποδοχή για SD memory cards. Η έκδοση M1 έχει ενσωματωμένο MP3 player.
- **Διάθεση:** ΕΛΜΗ Systems, Πατησίων 267, τηλ.: 010 2023475
- **Τιμή:** € 445,00 με το ΦΠΑ για την M1 (MP3 player) € 395,00 με το ΦΠΑ για την απλή

Αύγουστος και η ετοιμασία του σάκου για τις καλοκαιρινές διακοπές αποτελεί ιερή στιγμή, συνήθως ολιγόλεπτης διάρκειας για τα αγοράκια ή ημερήσιας για τα κοριτσάκια. Ειδικά όταν το έτερον ήμισυ συγκλονίζεται από υπαρξιακά ερωτήματα του τύπου: τι να πρωτοπάρω μαζί μου; Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, βιντεοκάμερα, MP3 Player ή τα γοβάκια με τους δίδυμους πύργους για τακούνια; Οι απαντήσεις δόθηκαν από κάθε συντάκτη ξεχωριστά. Εγώ έβαλα στο σάκο με τρόπο τρεις κούτες τσίχλες, ο Κουράφαλος τη στολή της μπαλαρίνας και ο Αλευρίτης... Αλήθεια, πού είναι ο Αλευρίτης;

Ο στασιαστής ετοίμαζε βιαστικά τα πράγματά του σε μέρος μυστικό, προσπαθώντας να περάσει απαρατήρητος! Ο λόγος; Είχε σφετεριστεί, ο ελεεινός, τη νέα Exilim EX M1! Φυσικά, αυτό δεν θα μπορούσε να περάσει έτσι!

Σταμάτησα τον φευγάτο συνάδελφό μου με μια φωνή. Κοκκάλωσε. "Αλευρίτη, τι κάνεις εκεί, αγόρι μου;" τον ρώτησα. Αμέσως έσπευσε να δικαιολογηθεί, εξηγώντας μου πως προσπαθούσε να τακτοποιήσει ένα ζευγάρι κάλτσες και ένα πακέτο μακαρόνια "Στέλλα" στα μπαγκάζια του για τις φετινές διακοπές. Εβλεπα το ψέμα ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του. Είχα δει ξεκάθαρα πως προσπαθούσε να φυγαδεύσει την Exilim, που μόλις μας είχε στείλει η ΕΛΜΗ Systems! Δεν άργησε να ομολογήσει πως η έκσταση της γνωριμίας του με την κάμερα τον ώθησε να κάνει κάτι τέτοιο. Αρνήθηκε να την παραδώσει, παρόλο που του έριξα το πιο άγριο βλέμμα μου (ξέρετε, αυτό που κατέβαζα



Με 1,24 ενεργά pixels η ποιότητά της κρίνεται άκρως ικανοποιητική, ακόμα και για επαγγελματίες καταδότες ή ντετέκτιβ που απαιτούν μεγάλη ευκρίνεια στις γεμάτες "ευαίσθητες" πληροφορίες φωτογραφίες τους.

από το site της Blizzard τις προάλλες). Ηταν αποφασισμένος να τα παίξει όλα για όλα, αλλά την ήθελα και εγώ. Το μέγεθος πιστωτικής κάρτας μού άνοιγε την όρεξη για φωτογραφικές εξορμήσεις στα νησιά. Είναι αλήθεια πως θα μπορούσα να την έχω μαζί μου παντού, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τη γραφική εμφάνιση του Γιαπωνέζου τουρίστα ζωσμένου με 2-3 διαφορετικές μηχανές. Με διαστάσεις 8,8x5,5x1,24 εκατοστά και βάρος 87gr είναι πιο μικρή από οτιδήποτε ασημένιο που δεν είναι κόσμημα είχα δει στη ζωή μου.

Τον πήρα με το καλό. Του αγόρασα ένα σοκολατούχο γάλα και κάθισα να μου μιλήσει για τις ικανότητές της. "Η νέα ψηφιακή κάμερα της Casio..." άρχισε με ενθουσιασμό μικρού παιδιού "... έχει την ικανότητα να βιντεοσκοπεί - ηχογραφώντας παράλληλα - σε ανάλυση 320x240 pixels και να φωτογραφίζει σε αναλύσεις 1.600x1.200 (interpolated), 1.280x960 και 640x480 pixels. Με ενσωματωμένα 12MB μνήμης, τα οποία αυξάνονται με την εισαγωγή μιας SD memory card/Multimedia card, θα μπορέσω να απαθανατίσω το μαγευτικό τοπίο των διακοπών μου και να βιντεοσκοπήσω τα βοτσαλάκια της παραλίας μαζί με όλα τα τοπικά ζωύφια (πεταλίδες, καβουράκια, Σουηδέζες, Ολλανδέζες κλουπού, κλουπού)." Κάπου εδώ ο Αλευρίτης άρχισε να ξεφεύγει. Είχα πάρει απόφαση να τον αφήσω στην ησυχία του, το φτωχό, μέχρι που μου πέταξε το απίστευτο: "Η μηχανή έχει ενσωματωμένο MP3 Player (στην M1 έκδοση) και μνήμη ώστε να με συντροφεύει και μουσικά στο ταξίδι μου!" Τον ρώτησα αν φοβόταν μήπως του την κλέψουν. Η απάντησή του ήταν ξεκάθαρη: "Κοίτα, η αλήθεια είναι ότι ζούμε σε καιρούς δύσκολους (πείνα, ανεργία, εγκληματικότητα, Microsoft), οπότε θα ταξιδέψω στην οικονομική θέση για να μην προκαλέσω το κοινό αίσθημα. Αλλωστε, μπορώ να την έχω στην τσέπη και να χρησιμοποιώ το EX M1 Remote Control για να τη χειρίζομαι, ακούγοντας μουσική από τα ακουστικά χωρίς να με πάρει χαμπάρι κανείς! Και έτσι για να σου τη σπάσω, σου λέω ότι ποτέ δεν θα 'μείνει' από καύσιμα, καθώς η ειδική βάση-φορτιστής που τη συνοδεύει, το λεγόμενο Cradle, αναλαμβάνει να φορτίσει την επαναφορτιζόμενη μπαταρία λιθίου αλλά και να συνδεθεί με το PC για ανταλλαγή δεδομένων. Η σύνδεση γίνεται μέσω της USB θύρας και η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων θυμίζει Σενεγαλέζο αριστερό μπακ. Οπότε μπορώ σε ελάχιστο χρόνο να περάσω τα αγαπημένα μου MP3 στην Exilim ή να μεταφέρω τα βίντεο και τις φωτογραφίες που θα έχω τραβήξει στον υπολογιστή. Μια μέρα να την έχω μαζί, θα τραβήξω τα wallpapers ενός χρόνου."

Είχα ήδη αρχίσει να εκνευρίζομαι, κλοτσώντας νευρικά στο καλάμι τον Κουράφαλο, ο οποίος είχε τελειώσει το πακετάρισμα και είχε έρθει να μας βρει. Παρά τον πόνο του, ο Κουράφαλος ρώτησε: "Ρε, παιδιά, έχει καλή εικόνα αυτή;" Τον κοίταξα χωρίς να του απαντήσω, αλλά είμαι σίγουρος ότι διάβασε στη σκέψη μου πως με 1,24 ενεργά pixels η ποιότητά της κρίνεται άκρως ικανοποιητική ακόμα και για επαγγελματίες καταδότες ή ντετέκτιβ που απαιτούν μεγάλη ευκρίνεια στις γεμάτες "ευαίσθητες" πληροφορίες φωτογραφίες τους. Για τις προαναφερόμενες επαγγελματικές κατηγορίες δεν λείπει και η δυνατότητα zoom 4x. Φυσικά, από το βλέμμα του δεν ξέφυγε η 1,6 ιντσών TFT έγχρωμη LCD οθόνη στο πίσω μέρος (354x240 pixels), που φροντίζει για την προεπισκόπηση των αποθηκευμένων βίντεο και φωτογραφιών.

"Κοιτάξτε ένα αεροπλάνο" φώναξα δείχνοντας προς το DTP. Τα



κορόιδα το έχαψαν και έστρεψαν αμέσως τα κεφάλια τους. Χτύπησα τον Αλευρίτη πισώπλατα, όπως συνηθίζω, και βούτηξα απ' τα χέρια του την Exilim.

Επίλογος

Με αυτό τον βρώμικο και καθόλου νόμιμο τρόπο έβγαλα νοκάουτ τον Αλευρίτη. Πήρα από τα χέρια του την Exilim και από το σακβουαγιάζ του την τσάντα με τα συμπράγκαλά της. Ετριψα τα χέρια μου από ικανοποίηση, καθώς μπήκα στα αποδυτήρια του "PC Master" για να πάρω τα πράγματά μου. Ο Κουράφαλος με περίμενε στην πόρτα. Πήρα το σακβουαγιάζ επ' ώμου και έριξα μια ματιά στον αναίσθητο, ακόμα, Αλευρίτη. Ενα χαμόγελο κακίας στόλισε το πρόσωπό μου, καθώς του φώναξα από μακριά: Α-ΝΤΕ ΓΕΙΑΑΑΑΑΑΑΑ!!!!!!

Αξιολόγηση

Αψογη, εργονομική σχεδίαση. Το μικρό μέγεθός της τής δίνει έξτρα λειτουργική αξία. Εξίσου καλή είναι η τιμή της!

Θα κάνατε τα πάντα για να την αποκτήσετε (κακόμοιρε Αλευρίτη...)







Intel Celeron 1,7GHz

Πυρήνας 4ης γενιάς και για τον... μικρό της Intel

Intel Celeron 1,7GHz

Χαρακτηριστικά
FSB 4x100MHz, 128 L2 Cache, SSE 2
Τιμή
€ 98,00 (χωρίς ΦΠΑ)

Η νεότερη γενιά των επεξεργαστών Celeron με τον πυρήνα Willamete-128 (μια "κουτσουρεμένη" έκδοση του πυρήνα των Pentium 4) μόλις εμπλουτίστηκε με το γρηγορότερο επεξεργαστή της. Ο νέος Celeron τρέχει στα 1.700MHz, έχει 128KB αντί για 256KB level 2 cache, ενώ ο δίαυλος λειτουργεί στα 4x100MHz. Ο επεξεργαστής διαθέτει πλήρες το σετ εντολών SSE 2, ενώ το μέγιστο θεωρητικό bandwidth αγγίζει τα 3,2GB ανά δευτερόλεπτο. Οσον αφορά στις επιδόσεις, αυτές είναι σαφώς χαμηλότερες ενός αντίστοιχου Pentium 4, ενώ ο επεξεργαστής είναι στις περισσότερες των περιπτώσεων πιο αργός από τον, παλαιότερης γενιάς, Celeron στα 1400MHz. Βεβαίως, ο νέος επεξεργαστής είναι πολύ πιο φθηνός στην παραγωγή και άρα και στην τιμή και αποτελεί μια σύγχρονη πλατφόρμα για όσους δεν επιθυμούν να ξοδέψουν πολλά χρήματα.



Αξιολόγηση


Μπορεί να υπερχρονισθεί μέχρι και τα 2,2GHz και να λειτουργήσει χωρίς προβλήματα σταθερότητας.


Αργός σε σχέση με άλλους επεξεργαστές της κατηγορίας του.





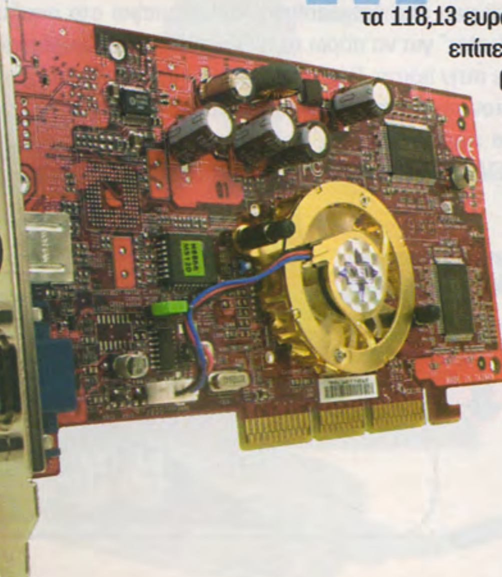
MSI GeForce 4MX 440-T

Μικρές επιδόσεις για ανάλογες τσέπες

MSI GeForce 4MX 440-T

Χαρακτηριστικά
Ο πυρήνας χρονίζεται στα 270MHz, ενώ η μνήμη (64MB DDR SDRAM) στα 405MHz
Τιμή
€ 118,13 (χωρίς ΦΠΑ)

Με τις κάρτες GeForce 4 Ti να δεσπόζουν στο χορό των επιδόσεων, η nVIDIA φρόντισε να μην αφήσει κενή και την αγορά των λιγότερο απαιτητικών χρηστών. Η 440-T της MSI αποτελεί μία από τις καλύτερες προτάσεις στη μικρή αγορά με τιμή που φτάνει τα 118,13 ευρώ. Οσον αφορά στις επιδόσεις της, κυμαίνονται λίγο παραπάνω από τα επίπεδα μιας GeForce 2 Ti, ενώ διαθέτει ακριβώς την ίδια ποσότητα μνήμης (64MB DDR SDRAM). Φυσικά η κάρτα, όπως και όλες με πυρήνα MX, δεν είναι απόλυτα συμβατή με το DirectX 8.0, αλλά διαθέτει επιτάχυνση DVD. Ο πυρήνας χρονίζεται στα 270MHz, ενώ η μνήμη αγγίζει τη συχνότητα των 405MHz. Η κάρτα έχει υψηλή ποιότητα κατασκευής, με αποτέλεσμα να είναι σταθερότατη στη λειτουργία της, αλλά οι επιδόσεις της είναι παρόμοιες με αυτές άλλων καρτών με τον MX 440.



Αξιολόγηση


Ιδανική φθηνή λύση. Μεγάλες ταχύτητες στα περισσότερα games.


Περιορισμένες δυνατότητες όσον αφορά στα αυριανά games.



 Plexcombo 20/10/40 - 12A

Δείτε DVDs, κάψτε CDs!

Το Plextor Plexcombo 20/10/40 - 12A δεν είναι τίποτε άλλο από τη νέα προσφορά της Plextor στον τομέα της αντιγραφής ψηφιακών δίσκων. Το νέο δημιούργημά της είναι "τριφασικό", επιτρέπει δηλαδή την τριπλή λειτουργία ανάγνωσης DVD και CD/CD-RW και φυσικά αντιγραφής CD/CD-RW. Ετσι, θα μπορείτε με την ύπαρξη μιας μόνο συσκευής να αναγνώσετε CDs με ταχύτητα 40x και DVDs με ταχύτητα 12x, αλλά και να γράψετε απλά CDs με την ταχύτητα "φωτός" 20x, καθώς και επανεγγράψιμα CDs με ταχύτητα 10x. Η τεχνολογία BURN-Proof υπάρχει για να διασφαλίσει την καλή λειτουργία της συσκευής και την αποφυγή τυχόν καταστροφής των αντιγράφων ενώ, όπως μας έχει συνηθίσει η Plextor, το Plexcombo αποδεικνύεται "σκυλί", φέρνοντας σε πέρας γρήγορα και αποτελεσματικά κάθε είδους εγγραφή. Το πακέτο συνοδεύουν το Nero Burning Rom 5,5 και το PowerDVD XP 4,0.

Plexcombo 20/10/40 - 12A

- **Χαρακτηριστικά**
  Ταχύτητες εγγραφής: CD 20x, CD-RW 40x.
  Ταχύτητες ανάγνωσης: CD 40x, DVD 12x.
- **Τιμή**
  € 218,00 (χωρίς ΦΠΑ)

Αξιολόγηση

 Εξυπηρετεί όλες τις λειτουργίες ψηφιακών δίσκων πλην της ικανότητας εγγραφής DVD!

 Πρακτικά, δεν μπορεί να υπάρξει μόνο του σε ένα σύστημα και ως συσκευή ανάγνωσης.





 Pretec CompactFlash Card

160 και 320MB στην τσέπη σας

Από την Pretec διατίθενται οι νέες αξιόλογες CompactFlash κάρτες μνήμης, αποθηκευτικού μεγέθους 160 και 320MB. Οι κάρτες λειτουργούν με οποιοδήποτε φορητό gadget, είτε αυτό λέγεται υπολογιστής παλάμης, φορητό MP3 player, βιντεοκάμερα ή ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, είτε κινητό τηλέφωνο. Η λειτουργία μιας τέτοιας κάρτας περιορίζεται στο "κούμπωμά" της στην απαραίτητη θύρα της συσκευής, καθώς η τελευταία σάς παρέχει τον πλήρη έλεγχο των περιεχομένων της κάρτας.

CompactFlash Memory

- **Απαιτήσεις**
  Λειτουργούν με οποιαδήποτε συσκευή είναι συμβατή με CompactFlash
- **Διάθεση**
  ΕΛΜΗ Systems, Πατησίων 267, τηλ.: 010 2023475



Αξιολόγηση

 Ιδανικό αποθηκευτικό μέσο για οποιαδήποτε φορητή συσκευή.

 Θέλουμε ακόμα μεγαλύτερο μέγεθος.



Pioneer PDV-LC20

Το Hollywood στα πόδια σας

Γιατί τα DVDs σάς ακολουθούν παντού!

Pioneer PDV-LC20

- **Χαρακτηριστικά**
  7" TFT οθόνη, Video in-out, S-video out, Audio in-out, Digital Optical out
- **Διάθεση**
  Intersys A.E., τηλ.: 010 9554000
- **Τιμή**
  € 1.720,00 + ΦΠΑ

Φανταστείτε πως κάνετε ένα μακρύ ταξίδι με το τρένο, το οποίο φαίνεται ατελείωτο, ακόμα και από την άνεση της πρώτης θέσης. Τι θα μπορούσε να κάνει κανείς για να ξεφύγει από τη βαρεμάρα ενός τέτοιου ταξιδιού; Να κοιμηθεί, να ακούσει μουσική ή μήπως να παρακολουθήσει μια ταινία; Μια ταινία είπα; Μα, φυσικά! Μια ταινία που θα βλέπει στο απίστευτο, τοσοδούλι φορητό DVD της Pioneer! Με επιφάνεια μόλις 19x14 εκατοστά, το Pioneer PDV-LC20 μπορεί άνετα να χωρέσει ακόμα και σε... organizer! Θυμίζει φορητό υπολογιστή, καθώς ανοίγει σαν βιβλίο, ξεδιπλώνοντας την κονσόλα χειρισμού και την υποδοχή των DVDs αλλά και την οθόνη, μία 7 ιντσών widescreen τύπου TFT. Το σπουδαίο design της Pioneer παραπέμπει σε νεανικό στυλ, ενώ απόλυτα εργονομική είναι και η σύνθεση του interface.

Θυμίζει φορητό υπολογιστή, καθώς ανοίγει σαν βιβλίο, ξεδιπλώνοντας την κονσόλα χειρισμού και την υποδοχή των DVDs αλλά και την οθόνη, μία 7 ιντσών widescreen τύπου TFT.

Υπάρχουν τα απαραίτητα πλήκτρα πλοήγησης της ταινίας αλλά και διακόπτες επιλογών για τη φωτεινότητα, το χρώμα, τον ήχο και τη φόρμα απεικόνισης.

Η συσκευή είναι εξοπλισμένη με όλες τις απαραίτητες εξόδους για σύνδεση με εξωτερικές συσκευές ήχου και εικόνας, ώστε να μπορείτε να εκμεταλλεύεστε την ποιοτική αναπαραγωγή της ακόμα και σε μια μεγάλη τηλεόραση με ηχοσύστημα home theater. Η συσκευή μπορεί να αναγνωρίσει και να διαβάσει μουσικά CDs, Video-CDs, CD-RWs, ακόμα και DVD-RWs. Βέβαια, τίποτα σε αυτό τον κόσμο δεν έρχεται χωρίς περιορισμούς. Ετσι, η συσκευή αδυνατεί να αναπαράγει μουσικά αρχεία τύπου MP3 και αυτή η αδυναμία της μπορεί να αποτελέσει αποτρεπτικό παράγοντα για μερικούς. Το σημείο όπου το φορητό DVD player της Pioneer υπερτερεί είναι η δυνατότητά του να παίζει δισκάκια όλων των περιοχών (region 1 και 2). Σημαντικό πλεονέκτημα αποτελεί και η εικόνα της συσκευής, χωρίς βέβαια να είναι η καλύτερη δυνατή. Εκεί όπου πραγματικά δίνει "ρέστα" είναι στον ήχο, ο οποίος είναι πολύ μα πολύ καλός. Η συσκευή συνοδεύεται από μια εξωτερική αποσπώμενη βάση, την οποία κουμπώνοντας θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να γεμίσετε την μπαταρία, που έχει ομολογουμένως αρκετή αυτονομία. Το Pioneer PDV-LC20 ξεχωρίζει τόσο για το μικρό μέγεθός του όσο και για την κομψότητά του και την τσουχτερή τιμή του. Ενα τέτοιο γκλαμουράτο gadget δεν θα μπορούσε παρά να συνοδεύεται από μια "λυπητερή" της τάξης των 1.720,00 ευρώ + ΦΠΑ.

Σε γενικές γραμμές, μπορεί να σας συντροφεύει στις εκδρομές σας με το αυτοκίνητο και σίγουρα θα αποτελέσει αντικείμενο πόθου για τους απανταχού κινηματογραφόπληκτους! Αλλωστε, πότε απολαύσατε ένα πικ νικ στην εξοχή, παρακολουθώντας την αγαπημένη σας splatter ταινία;

Αξιολόγηση


Κομψό, ποιοτικό και στυλάτο. Ενας φορητός κινηματογράφος!


Τσουχτερή τιμή, μικρή (μοιραία) οθόνη. Δεν μπορεί να παίξει MP3.



ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ WEB

- E-COMMERCE - B2B/B2C
- DIAL UP ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ
- HOSTING
- DESIGN
- VoIP

Η ΠΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ:

- χωρίς συμβόλαιο
- χωρίς πάγιο
- καμία επιπλέον επιβάρυνση
- σύνδεση PSTN και ISDN
- διάθεση στα περίπτερα

internet
e-FREE
surf
Η ΠΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET
1 ΜΗΝΑΣ
30 ΩΡΕΣ
3.400δρχ. (€9.99)
✓ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET ΜΕ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΩΣ ΚΑΙ 56K
✓ ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ
✓ ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
compulink NETWORK

Καλοκαίρι και e-FREE
ΠΑΝΕ ΜΑΖΙ !



Λεωφ. Συγγρού 44 • 117 42 Αθήνα • Τηλ. +3010-9282.700 • e-mail: info@compulink.gr • http://www.compulink.gr

Matrox Parhelia

Ενα preview που μας ζητήσατε

Μια πρώτη ματιά στην κάρτα της Matrox

Matrox Parhelia

- **Χαρακτηριστικά**
- Δυνατότητα απεικόνισης σε 3 οθόνες ταυτόχρονα,
- 256MB μνήμη

Το νέο διέσχισε σαν σίφουνας το χώρο του gaming. Λίγο μετά την ανακοίνωση της νέας κάρτας, η Matrox έστειλε τα πρώτα δοκιμαστικά κομμάτια. Δυστυχώς, οι drivers της δεν είναι ακόμα σε κατάσταση τέτοια ώστε να την κάνουν ανταγωνιστική απέναντι σε ήδη υπάρχουσες κάρτες γραφικών από την ATI και την nVIDIA. Οι drivers των τελευταίων, και ειδικά της nVIDIA, είναι αρκετά δοκιμασμένοι και ώριμοι, ώστε να μην αφήνουν καμιά αμφιβολία για το ποια κάρτα θα προτιμούσε κανείς.

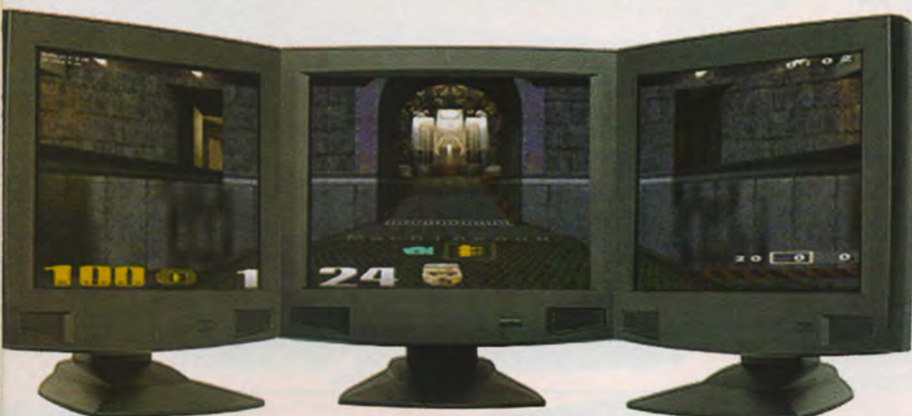
Ο τομέας όπου η Matrox βασίζει την τύχη της κάρτας της είναι αυτός των χαρακτηριστικών. Εδώ η Parhelia σίγουρα υπερτερεί των αντιπάλων, αλλά με ποιο τίμημα; Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχουν πολλά παιχνίδια που να κάνουν χρήση του 4απλού texturing της κάρτας και των βαρβάτων τεχνικών pixel/vertex shader και Fragment Anti-Aliasing, πόσο μάλλον της εντυπωσιακής ικανότητας απεικόνισης σε 3 οθόνες! Το θέμα είναι πως μέχρι να δούμε τέτοια παιχνίδια, τόσο η ATI όσο και η nVIDIA θα έχουν εμφανίσει τους νέους πυρήνες τους, οι οποίοι προφανώς θα προσφέρουν τεχνολογίες ανάλογες ή και ανώτερες αυτών της Parhelia και θα είναι πολύ γρηγορότερες. Ηδη οι μετρήσεις έχουν καταλήξει στο ότι η Parhelia καταφέρνει κάποιες φορές να μένει κοντά στη Radeon 8500 στον τομέα των framerates, αλλά βρίσκεται πολύ μακριά από την GeForce 4 Ti 4600. Μάλιστα, με τα παρόντα δεδομένα, η Parhelia βρίσκεται μονίμως πίσω από την κατά πολύ φθηνότερή της GeForce 4 Ti 4200. Τα πράγματα, φυσικά, αλλάζουν όσον αφορά στην ποιότητα εικόνας. Πέρα των 2D, η τεχνική Fragment Anti-Aliasing αποδίδει εντυπωσιακά γραφικά, ανώτερα ακόμα και από αυτά της Radeon 8500. Βεβαίως, η τεχνική αυτή δεν υπάρχει χωρίς το απαραίτητο τίμημα, καθώς όσο ανεβαίνει η ποιότητα πέφτουν τα.... καρέ! Προς στιγμήν, μόνο το Unreal Tournament 2003 μπορεί να εκμεταλλευτεί την προαναφερθείσα τεχνική και η Matrox θα πρέπει να δουλέψει σκληρά για να πείσει τους δημιουργούς να κάνουν χρήση αυτής.

Η Parhelia υπερτερεί στις τεχνικές 4απλού texturing, pixel/vertex shader και Fragment Anti-Aliasing και, φυσικά, ξεχωρίζει χάρη στην ικανότητα απεικόνισης σε 3 οθόνες!



Η δυνατότητα απεικόνισης σε 3 οθόνες θα εξυπηρετήσει αλλά ο gamer δύσκολα θα διέθετε μία μικρή περιουσία για να γεμίσει το γραφείο του με οθόνες. Και μια και φτάσαμε στο φλέγον ζήτημα της τιμής, τα περίπου €400,00 που κοστίζει η κάρτα στην Αμερική είναι ακόμα ένας αποτρεπτικός παράγοντας.

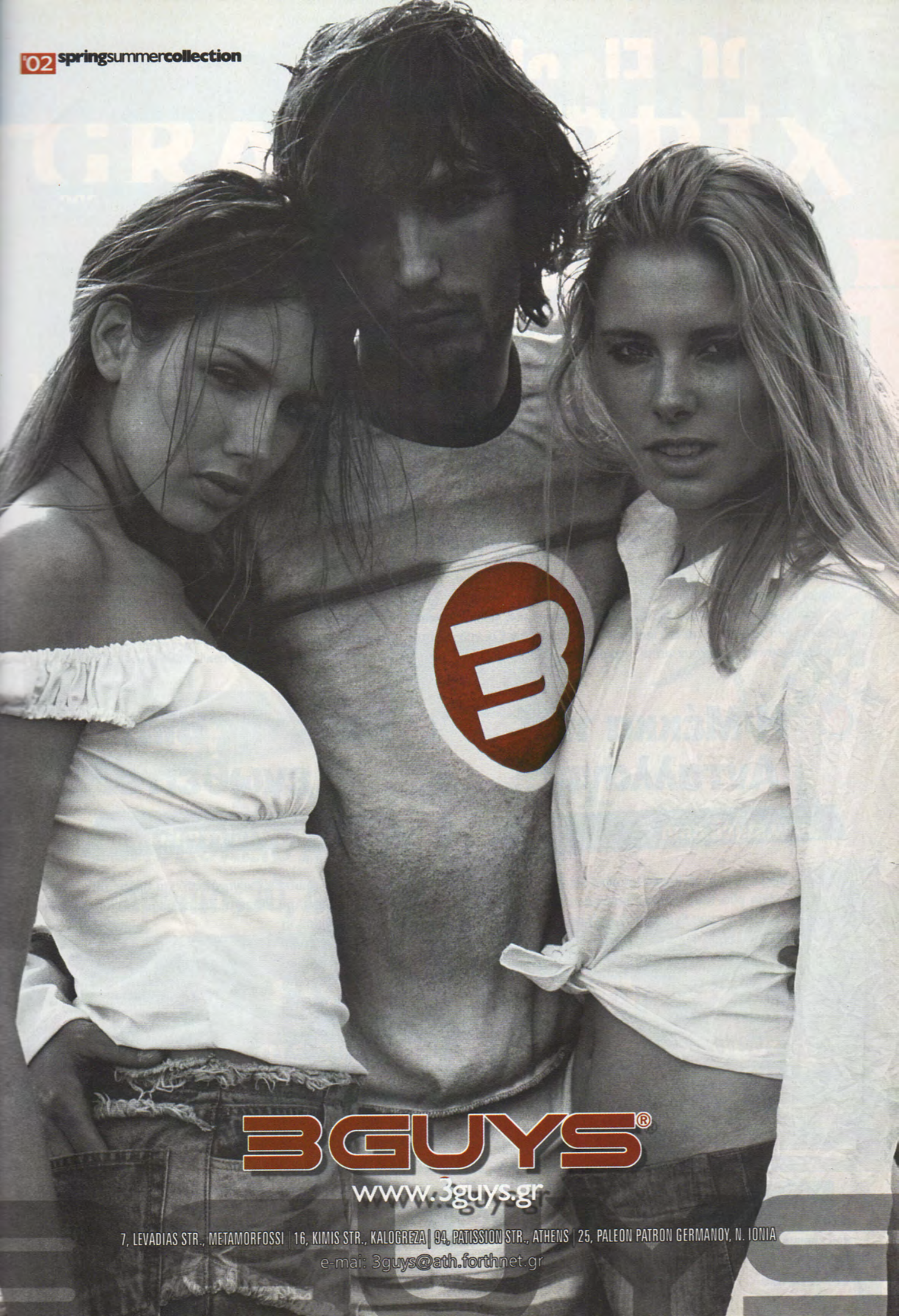
Πάντως αναμένουμε εναγωνίως τη βελτίωση των drivers περισσότερο όμως για να διαπιστώσουμε κατά πόσο η δεύτερη γενιά (Parhelia 2;) θα μπορέσει να είναι ανταγωνιστική. Αν, πάντως, είστε ενθουσιώδης παίκτης με πολλά χρήματα, οι 3 οθόνες πλάσματος που θα κοσμούν το σαλόνι σας θα κάνουν σίγουρα εντύπωση στους καλεσμένους σας!



Αξιολόγηση


Νέες τεχνολογίες, άψογη ποιότητα εικόνας


Ακριβή σε σχέση με τις άλλες. Οι drivers θέλουν βελτιώσεις.


'02 springsummercollection
3GUYS®
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI | 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOY, N. IONIA
e-mai: 3guys@ath.forthnet.gr

 www.rpg.gr

Η ελληνική πλευρά των RPGs

Quo vadis, don Kontis?



Ηταν μια φορά και έναν καιρό, ένας Νίκος Κόντης. Αυτός, λοιπόν, όταν έφτασε στην τρυφερή ηλικία των 21 χρόνων, αποφάσισε να φύγει από την αγκαλιά των γονιών του για να κάνει την τύχη του. Ξεκίνησε την περιπέτειά του στη χώρα του T4C, όπου από χαζός του χωριού, έφτασε να γίνει μέγας admin! Καθώς τα χρόνια (και τα αρχεία) περνούσαν, ο Νίκος Κόντης είχε γίνει ξακουστός σε όλη την επικράτεια. Τα κατορθώματά του, τα mods του, τα most wanted του τον έκαναν διάσημο και μεγάλωναν τον αριθμό των θαυμαστών του, μέρα με τη μέρα! Κάποια μέρα, βέβαια, και αφού είχε ταξιδέψει σε όλα τα βασίλεια του AD&D, ο Νίκος Κόντης αποφάσισε να κρεμάσει τη φανέλα και το σπαθί του και να ξεκουραστεί. Άλλωστε, τα χρόνια είχαν περάσει και το γέρικο κορμί του δεν άντεχε άλλο τα quests και το κρυφτούλι με τα goblins. Παρόλ' αυτά, ο Νίκος Κόντης σκέφτηκε πως οι περιπέτειές του δεν έπρεπε να ξεχαστούν, αλλά να μείνουν κληρονομιά για τις επόμενες γενιές των Paladins και Dragon Slayers. Αποφάσισε, λοιπόν, να πάρει όλα τα υπάρχοντά του και να τα κάνει ...site! Εκεί, οι νεότεροι μπορούν να διαβάζουν για τις περιπέτειές του, να επικοινωνήσουν μαζί του και να κανονίσουν ραντεβού για να του χαϊδέψουν τα γένια, μήπως και αποσπάσουν λίγη από τη σοφία του (μεταξύ μας, τώρα, φαντάζεστε τον Κόντη με λευκά, μακριά γένια; Μου-ου-ουχαχα!). Το rpg.gr, λοιπόν, είναι η παρακαταθήκη των απομνημονευμάτων του Νίκου Κόντη, ένας τόπος αφιερωμένος στην περιπέτεια, που, λίγο πολύ, όλοι μας έχουμε ζήσει μέσα από τα επικά quests των παιχνιδιών ρόλων! Επισκεφτείτε το!

 Η Μέκκα της Ανταλλαγής

www.slyck.com

Το AudioGalaxy απέθανε, το Kazaa πάτωσε! Μη φοβάστε, το Slyck.com είναι εδώ (σας θυμίζει διαφήμιση της A.M.A.N. Teleshopping;) για να σας βγάλει από τη δύσκολη θέση! Το site αυτό είναι μια πύλη από την οποία περνούν όλα τα νέα και οι εξελίξεις γύρω από το ευγενές σπορ του file sharing! Γνωρίστε νέα προγράμματα, μπείτε σε on-line κοινότητες ανταλλαγών, μάθετε τι στον κόρακα συμβαίνει και δεν αποδίδουν πια τα αγαπημένα σας προγράμματα! Ταυτόχρονα, ρίξτε μια ματιά στα δεκάδες χρήσιμα tips που θα σιγουρέψουν την καλή λειτουργία και απόδοση των προγραμμάτων ανταλλαγής που χρησιμοποιείτε.

 Fans της Blizzard, ενωθείτε!

http://www.infoceptor.com

Η σελίδα αυτή αποτελεί "κυνηγότοπο" για όλους τους fans των παιχνιδιών της Blizzard! Και εφόσον το Warcraft III: Reign of Chaos είναι πια πραγματικότητα, δεν έχετε παρά να την επισκεφτείτε, για να μάθετε τα τελευταία νέα από το πάνθεον των ηρώων των 4 αντιμαχόμενων φυλών! Φυσικά, ξεχωρίζουν τα fan's sections, όπου μπορείτε να βρείτε mods, εικόνες, wallpapers, desktop themes και άλλα media αρχεία, φτιαγμένα από ερασιτέχνες με πολύ ταλέντο και μπόλικο μεράκι. Και μέχρι να φτάσει η μέρα που όλοι περιμένουμε... En taro Adun!



ATHENS
GRAND PRIX
2002

Το απόλυτο gaming event από το


Πότε;
6-8 Δεκεμβρίου
2002



Πού;
Στο γνωστό πλέον μέρος...
ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ ΑΜΑΛΙΑ,
Αμαλίας 10, Αθήνα

Ποια θα είναι τα παιχνίδια;
Μην είστε ανυπόμονοι! θα τα μάθετε σύντομα!

Περισσότερες πληροφορίες στο site www.pcmaster.gr/grandprix2002

ΧΟΡΗΓΟΣ/ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ


ΧΟΡΗΓΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ




ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ


ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: PCmaster

Φορητό Υπολογιστή

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Αν και οι επιτραπέζιοι υπολογιστές κρατούν ακόμα τα ηνία στους τομείς των επιδόσεων και της επεκτασιμότητας, τα φορητά συστήματα κερδίζουν μέρα με τη μέρα πολύτιμο έδαφος. Τα συμπαθέστατα notebooks παρέχουν στον ευτυχή κάτοχό τους τη δυνατότητα της - έστω και στοιχειώδους - αναβάθμισης, ενώ ενσωματώνουν αξιοπρεπή υποσυστήματα γραφικών, που είναι σε θέση να αντεπεξέλθουν στις απαιτήσεις των τρισδιάστατων παιχνιδιών.



ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΕΝΟΣ NOTEBOOK

Επεξεργαστής: Τα chips που επωμίζονται το βάρος της επεξεργασίας των δεδομένων στους φορητούς υπολογιστές δεν είναι τίποτε άλλο από "συμπαγείς" εκδόσεις των επεξεργαστών που συναντάμε στα επιτραπέζια συστήματα. Περιλαμβάνουν ειδικά κυκλώματα εξοικονόμησης ενέργειας, με σκοπό την αύξηση της αυτονομίας του υπολογιστή, ενώ εκλύουν μειωμένα ποσά θερμότητας σε σχέση με τους "επιτραπέζιους" συναδέλφους τους, μια και ο χώρος στο εσωτερικό ενός notebook δεν επαρκεί για την εγκατάσταση κάποιου πολύπλοκου συστήματος ψύξης.

Μπαταρία: Η συντριπτική πλειονότητα των σύγχρονων notebooks χρησιμοποιεί μπαταρίες ιόντων λιθίου (Li-On), που παρέχουν τη μέγιστη δυνατή αυτονομία, ενώ διαθέτουν αρκετά μεγάλη διάρκεια ζωής.

Modem και κάρτα δικτύου: Απαραίτητα υποσυστήματα για κάθε φορητό υπολογιστή, αφού επιτρέπουν την επικοινωνία του συστήματος με τον έξω κόσμο. Καθιστούν δυνατή την άμεση και γρήγορη μεταφορά δεδομένων και, βέβαια, συμβάλλουν στη διεύρυνση του πεδίου δράσης του χρήστη.

Οθόνη: Ο φορητός υπολογιστής φέρει ενσωματωμένη οθόνη υγρών κρυστάλλων (LCD), η οποία, μάλιστα, ακολουθεί κατά κανόνα το πρότυπο TFT. Αν και υπάρχουν στην αγορά μοντέλα που χρησιμοποιούν την παλαιότερη τεχνολογία DSTN, θα πρέπει να αποφεύγονται, καθώς η ποιότητα απεικόνισης που προσφέρουν είναι φτωχή. Δεν θα πρέπει να ξεχνάμε, επιπλέον, ότι μια οθόνη υγρών κρυστάλλων υποστηρίζει πλήρως μόνο μία ανάλυση, οπότε το μοντέλο που θα επιλέξουμε επιβάλλεται να λειτουργεί σε ανάλυση 1.024x768 ή μεγαλύτερη.

ΤΟ ΦΘΗΝΟΤΕΡΟ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ!

Η πρώτη κατηγορία της παρουσίασης απαρτίζεται από μοντέλα που στοιχίζουν κάτω από € 2.000. Γίνεται κατανοητό, λοιπόν, ότι οι υπολογιστές της συγκεκριμένης ενότητας δεν διεκδικούν τα πρωτεία στον τομέα των επιδόσεων, πλην, όμως, περιλαμβάνουν τα απολύτως απαραίτητα εργαλεία για το χρήστη που βρίσκεται εν κινήσει, γι' αυτόν το λόγο αναμένεται να ικανοποιήσουν την πλειοψηφία του αγοραστικού κοινού. Μπορούν να διαχειριστούν με άνεση το σύνολο των εφαρμογών γραφείου και απευθύνονται εν γένει σε χρήστες που διαθέτουν ήδη ένα ισχυρό επιτραπέζιο σύστημα, αλλά οι επαγγελματικές υποχρεώσεις τούς αναγκάζουν να πάρουν ένα μέρος της δουλειάς τους στο δρόμο. Ταυτόχρονα παρέχουν στους κατόχους τους ψυχαγωγικές δυνατότητες, οι οποίες υλοποιούνται με την αναπαραγωγή ταινιών ή μουσικής και την εκτέλεση κάποιων μη απαιτητικών παιχνιδιών. Τα βασικά χαρακτηριστικά που απαιτεί ο χρήστης από μία συσκευή της συγκεκριμένης κατηγορίας είναι: επεξεργαστής που λειτουργεί σε συχνότητα μεγαλύτερη ή ίση των 800MHz, αποθηκευτικός χώρος τουλάχιστον 15GB, μνήμη από 128MB και άνω, οθόνη τεχνολογίας TFT με διαγώνιο 14,1", η οποία, βέβαια, λειτουργεί στην ανάλυση 1.024x768. Ο οδηγός DVD-ROM θεωρείται μάλλον ως η χρησιμότερη πολυτέλεια, μια και συμβάλλει στη συμβατότητα του συστήματος με ένα ευρέως χρησιμοποιούμενο αποθηκευτικό μέσο. Από την άλλη πλευρά, η ύπαρξη CD-Writer δεν έχει ιδιαίτερο νόημα, αφού το πρόβλημα της μεταφοράς δεδομένων επιλύεται με τη δικτύωση του υπολογιστή, η οποία, μετά την έλευση των καινούριων λειτουργικών συστημάτων, έχει γίνει απλή, ακόμα και για τον αρχάριο.

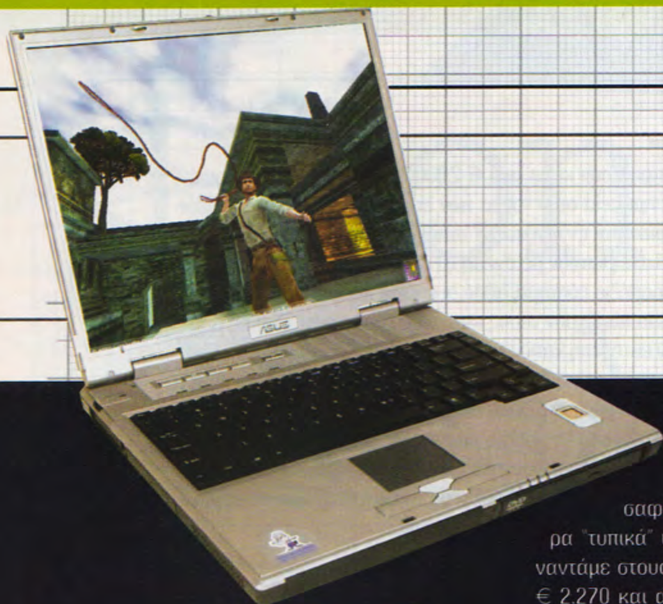
Το μοντέλο ThinkPad R30 της IBM είναι μία συσκευή που ακολουθεί κατά γράμμα τους "κανόνες" που θέσαμε στον πρόλογο της ενότητας. Στην "καρδιά" του συστήματος εντοπίζουμε τον Celeron της Intel, ο οποίος είναι χρονισμένος στα 900MHz και, συνοδευόμενος από 128MB μνήμης τύπου SDRAM, είναι σε θέση να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις οποιασδήποτε εφαρμογής γραφείου. Η χωρητικότητα του σκληρού δίσκου ανέρχεται στα 15GB και αναμένεται να καλύψει τις ανάγκες του ταξιδιώτη, ενώ ο οδηγός CD-ROM της LG, με μέγιστη ταχύτητα ανάγνωσης 24x, αποκαλύπτει την προσπάθεια της IBM να διατηρήσει το κόστος σε όσο το δυνατόν χαμηλότερα επίπεδα. Η οθόνη του υπολογιστή διαθέτει διαγώνιο 14,1", παρέχοντας στο χρήστη ικανοποιητική χρωματική πιστότητα, όμως, το υποσύστημα γραφικών, το οποίο κατασκευάζεται από μία... φίλη από τα παλιά, την Trident, είναι περιορισμένων δυνατοτήτων. Συνολικά, το συγκεκριμένο μοντέλο της IBM αποτελεί μια αξιόπιστη λύση για τον επαγγελματία, ωστόσο, ο λιτός εξοπλισμός του δεν του επιτρέπει να ξεχωρίσει. Κοστίζει € 1.360 και συνιστά μια τίμια και ποιοτική πρόταση, η οποία, βέβαια, δεν εντυπωσιάζει.



Η Gericom κατασκευάζει έναν ιδιαίτερα οικονομικό φορητό υπολογιστή, που φέρει την ονομασία Webgine Celeron και αποσπά την προσοχή του καταναλωτή, λόγω της πολύ καλής σχέσης απόδοσης-τιμής που προσφέρει. Συγκεκριμένα, η συχνότητα του επεξεργαστή ανέρχεται στα 1.000MHz, ενώ η μνήμη του συστήματος δεν υπερβαίνει τα 128MB. Σημαντικό πλεονέκτημα της συσκευής, σε σχέση με το μοντέλο της IBM, είναι η ύπαρξη οδηγού DVD-ROM, η οποία παρέχει στον ταξιδιώτη μια επιπλέον δυνατότητα αξιοποίησης του ανιαρού χρόνου της μετακίνησης. Από εκεί και πέρα, τα τεχνικά χαρακτηριστικά του υπολογιστή δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον: Δύο κυκλώματα της SiS, τα SiS 630 και SiS 7018 Wave, αναλαμβάνουν τη γραφική και ηχητική παράσταση του υπολογιστή αντίστοιχα, ενώ σκληρός δίσκος παρέχει αποθηκευτικό χώρο 15GB. Η χαμηλή τιμή της συσκευής, η οποία ανέρχεται στα € 1.320, αναμένεται να φέρει το μοντέλο της Gericom αρκετά ψηλά στη λίστα με τις προτιμήσεις των υποψήφιων αγοραστών. Δίνοντας € 640 επιπλέον (συνολικά € 1.960), μπορείτε να προμηθευτείτε το μοντέλο Webgine Pentium III, το οποίο, όπως προδίδει η ονομασία του, ενσωματώνει το μεσαίο επεξεργαστή της Intel, η συχνότητα του οποίου ανέρχεται στα 1,2GHz. Διαθέτει βελτιωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά σε σχέση με το οικονομικότερο μοντέλο της εταιρείας, μια και η μνήμη ανέρχεται στα 256MB, ενώ ο σκληρός δίσκος είναι, αυτή τη φορά, 20άρης. Η σημαντική αύξηση της τιμής δικαιολογείται, εν μέρει, από την ύπαρξη CD-Writer, ο οποίος εγγράφει σε βαπλή ταχύτητα. Θα προτιμούσαμε, πάντως, να βλέπαμε κάποιο αξιόλογο υποσύστημα γραφικών στη θέση του εγγραφέα CD, τον οποίο θεωρούμε σχεδόν άχρηστο στους φορητούς υπολογιστές χαμηλού και μεσαίου κόστους. Θα πρέπει να επισημάνουμε, σ' αυτό το σημείο, ότι η ένταξη του συγκεκριμένου υπολογιστή στη "μικρή" κατηγορία οφείλεται κατά κύριο λόγο στην τιμή του, γιατί, από άποψη δυνατοτήτων, μπορεί να συγκριθεί άνετα με τα μοντέλα της επόμενης ενότητας.



Πριν αγοράσετε...



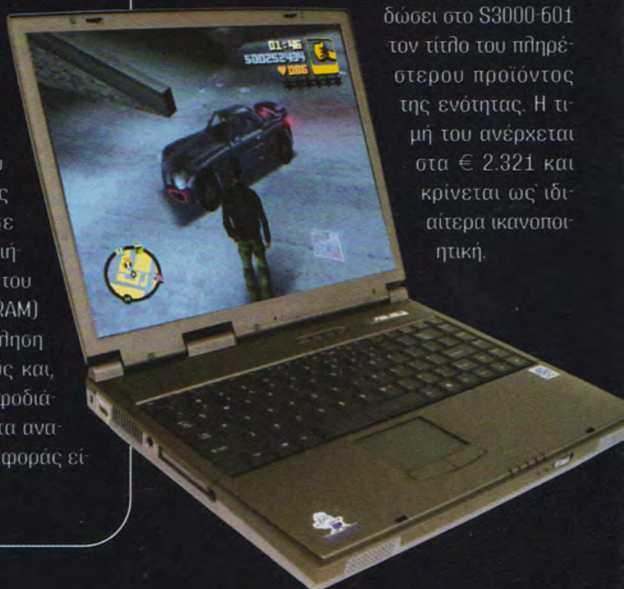
ΠΛΗΡΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Οι χρήστες που επιζητούν έναν φορητό υπολογιστή που προσεγγίζει σε δυνατότητες ένα πλήρες επιτραπέζιο σύστημα, έχουν στη διάθεσή τους αρκετές επιλογές, αν και σε αυτήν την περίπτωση το κόστος είναι αρκετά υψηλό. Εδώ θα εξετάσουμε notebooks που κοστίζουν μέχρι € 2.500 και, βέβαια, οι απαιτήσεις τόσο σε εξοπλισμό όσο και σε υπολογιστική ισχύ θα είναι αρκετά υψηλές. Ετσι, η συχνότητα του επεξεργαστή θα πρέπει να υπερβαίνει το 1GHz και η μνήμη δεν θα πρέπει να βρίσκεται κάτω από το όριο των 256MB. Ο οδηγός DVD-ROM κρίνεται απαραίτητος, ενώ οι υποψήφιοι αγοραστές που ασχολούνται με τα παιχνίδια, αξιώνουν την ύπαρξη κάποιου αξιόλογου επεξεργαστή γραφικών, με μνήμη τουλάχιστον 16MB. Η προσωπική εκτίμησή μου είναι ότι και σε αυτήν την περίπτωση το CD-Writer πρέπει να θεωρηθεί ως περιττή πολυτέλεια. Αν ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δαπανήσει κάποιο επιπλέον χρηματικό ποσό, καλό θα ήταν να επενδύσει στα χαρακτηριστικά εκείνα που αυξάνουν τις επιδόσεις και την αυτονομία του συστήματος (περισσότερη μνήμη, μεγαλύτερος σκληρός δίσκος).

➤ Το μοντέλο Evo N115 της Compaq καταφέρνει να ξεχωρίσει από τον ανταγωνισμό, κυρίως λόγω των εξαιρετικών επιδόσεων που επιτυγχάνει ο πολύ καλός επεξεργαστής του. Πρόκειται για τον Mobile Athlon 4 της AMD, η συχνότητα του οποίου εντοπίζεται στα 1,2GHz. Η μνήμη του συστήματος ανέρχεται στα 256MB, ενώ ο σκληρός δίσκος έχει μέγεθος 20GB. Ο εξοπλισμός του εν λόγω υπολογιστή είναι ικανοποιητικός, αφού φέρει combo drive που συνδυάζει οδηγό DVD-ROM αλλά και CD-Recorder 8απλής ταχύτητας. Η κάρτα γραφικών του υπολογιστή κατασκευάζεται από την S3 και, αν και δεν μπορεί να συγκριθεί με τα μοντέλα των ATI και nVIDIA, διαθέτει 16MB μνήμης και αποδίδει σαφώς καλύτερα από τα περισσότερα "τυπικά" υποσυστήματα γραφικών που συναντάμε στους φορητούς. Το Evo N115 κοστίζει € 2.270 και αποτελεί εξαιρετική επιλογή για όσους επιζητούν τη μέγιστη υπολογιστική ισχύ. Από την άλλη πλευρά, το μοντέλο N160, αν και φέρει παραπλήσια ονομασία με το N115, απευθύνεται σε μία τελείως διαφορετική κατηγορία χρηστών. Το βάρος της επεξεργασίας των δεδομένων επωμίζεται ο 1000άρης Pentium III της Intel, ενώ η ύπαρξη της θύρας iLink εγγυάται την απρόσκοπτη συνεργασία του υπολογιστή με τις συσκευές που ακολουθούν το πρότυπο FireWire. Η επιτάχυνση 3D αποτελεί ένα από τα δυνατά σημεία του εξεταζόμενου φορητού, μια και το ενσωματωμένο υποσύστημα γραφικών δεν είναι άλλο από το πολύ καλό Mobility Radeon M6 της ATI, έστω και στην "κουτσουρεμένη" έκδοσή του, η οποία διαθέτει μόνο 8MB μνήμης τύπου DDR-SDRAM. Συνολικά, το Evo N160 είναι ένα πλήρες σύστημα, το οποίο διατίθεται σε ικανοποιητική τιμή (€ 2.450), ωστόσο, η μικρή ποσότητα μνήμης της κάρτας γραφικών δεν είναι ικανή να καλύψει τις ανάγκες του απαιτητικού gamer, αφού τα 16MB τείνουν να γίνουν "στάνταρ". Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, τέλος, πρέπει να σημειώσουμε ότι το εν λόγω μοντέλο δεν περιλαμβάνει CD-Writer.

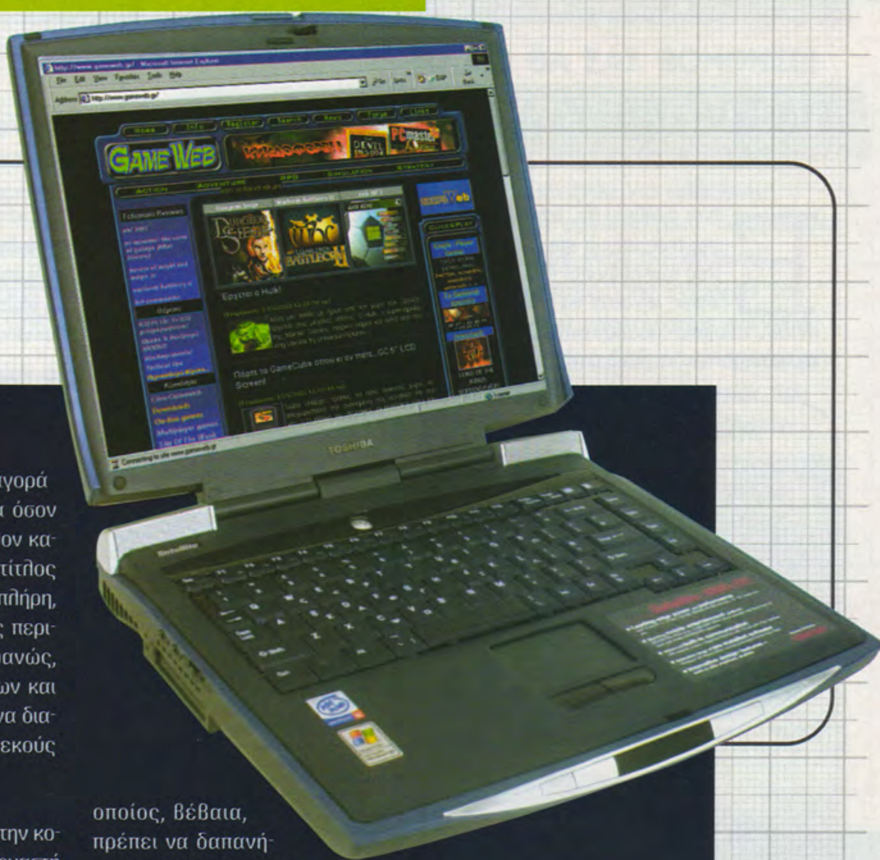
➤ Η πρόταση της Asus στη "μεσαία" κατηγορία είναι το μοντέλο L8400L, το οποίο διεκδικεί με αξιώσεις τον τίτλο της πιο αξιόλογης συσκευής της ενότητας. Ο επεξεργαστής Mobile Pentium III, ο οποίος λειτουργεί στα 1,13GHz ευθύνεται για τις πολύ καλές επιδόσεις του συστήματος, ενώ η ποσότητα της κεντρικής μνήμης ανέρχεται σε 384MB και αναμένεται να ικανοποιήσει κάθε χρήστη. Η πλήρης έκδοση του Mobility Radeon M6 (16MB DDR SDRAM) εγγυάται την απρόσκοπτη ενασχόληση του gamer με απαιτητικούς τίτλους και, βέβαια, η ύπαρξη DVD-ROM drive εφοδιάζει τον υπολογιστή με τη δυνατότητα αναπαραγωγής ταινιών DVD. Αξιος αναφοράς είναι ο σκληρός δίσκος του συστήματος, η χωρητικότητα του οποίου εντοπίζεται στα 30GB, ξεπερνώντας κατά πολύ το μέσο όρο. Στα € 2.480, το L8400L συνιστά μια ποιοτική πρόταση, που αναμένεται να ικανοποιήσει το σύνολο των αναγκών του χρήστη.

➤ Η Toshiba είναι μια εταιρεία με παράδοση στο χώρο των φορητών υπολογιστών και τα μοντέλα της αναμένονται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον από κοινό και κριτικούς. Η πρότασή της στη συγκεκριμένη κατηγορία είναι το notebook Satellite S3000-601, το οποίο αφήνει άριστες εντυπώσεις, λόγω του κορυφαίου εξοπλισμού του, αλλά και των πολύ καλών επιδόσεων που επιτυγχάνει. Ο επεξεργαστής που επέλεξε η Toshiba για το συγκεκριμένο μοντέλο είναι ο Mobile Pentium III, ο οποίος, χρονισμένος στα 1,13GHz και βοηθούμενος από 256MB SDRAM, προσφέρει επαρκή υπολογιστική δύναμη για τη συντριπτική πλειονότητα των σύγχρονων εφαρμογών. Παράλληλα, το εξαιρετικό υποσύστημα GeForce 2 Go της nVIDIA (συνοδευόμενο, ως είθισται, από 16MB μνήμης τύπου DDR SDRAM), που εντοπίζεται στη θέση της κάρτας γραφικών, αποτελεί εγγύηση για υψηλές επιδόσεις και στα απαιτητικά τρισδιάστατα παιχνίδια. Ο υπολογιστής διαθέτει σκληρό δίσκο χωρητικότητας 20GB, ενώ η ύπαρξη combo drive, που επιτρέπει την αναπαραγωγή DVD-ROM και την εγγραφή CD σε 8απλή ταχύτητα, αποτελεί ακόμα ένα προτέρημα της συσκευής, το οποίο είναι ικανό, σε συνδυασμό με τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά, να δώσει στο S3000-601 τον τίτλο του πληρέστερου προϊόντος της ενότητας. Η τιμή του ανέρχεται στα € 2.321 και κρίνεται ως ιδιαίτερα ικανοποιητική.



INFIMUM?

Ο αναγνώστης γνωρίζει πολύ καλά ότι στην αγορά των υπολογιστών δεν υπάρχει άνω φράγμα όσον αφορά στις τιμές των προϊόντων (πόσο μάλλον κατώτατο άνω φράγμα, όπως ερμηνεύεται ο τίτλος της ενότητας)... Εδώ, πια, τα συστήματα δεν είναι απλώς πλήρη, αλλά επιτυγχάνουν εκρηκτικές επιδόσεις, ενώ σε πολλές περιπτώσεις διαθέτουν εξεζητημένα χαρακτηριστικά. Προφανώς, έχουμε ξεφύγει από τη λογική των ελάχιστων απαιτήσεων και καθένας αγοράζει κατά συνείδηση, προσέχοντας, βέβαια, να διατηρεί το συνολικό κόστος εντός του οικονομικού βεληνεκούς του.



➤ Το μοντέλο Satellite 1900-101 της Toshiba στοχεύει στην κορυφή του πίνακα των επιδόσεων: Ενσωματώνει τον επεξεργαστή Mobile Pentium 4 της Intel, ο οποίος είναι χρονισμένος στα 1,6GHz, ενώ η κεντρική μνήμη του συστήματος ανέρχεται στα 256MB, ποσότητα που κρίνεται ικανοποιητική για κάθε εφαρμογή. Ο σκληρός δίσκος του συστήματος έχει χωρητικότητα 30GB και αναμένεται να καλύψει τις ανάγκες του μέσου χρήστη, ενώ το notebook φέρει ενσωματωμένο combo drive, που δέχεται DVD-ROM και εγγράφει CD-ROM σε 8απλή ταχύτητα. Ο gamer θα μείνει απόλυτα ικανοποιημένος με τις επιδόσεις του Satellite 1900-101 στα τρισδιάστατα παιχνίδια, μια και τη γραφική επεξεργασία αναλαμβάνει το γνωστό ολοκληρωμένο Mobility Radeon M6 της ATI, το οποίο διαθέτει 16MB μνήμης τύπου DDR SDRAM. Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει στην οθόνη του υπολογιστή, η οποία ξεφεύγει από τα καθιερωμένα. Διαθέτει διαγώνιο 15", ανεβάζοντας τη λειτουργική ανάλυση στα 1.280x1.024 και παρέχοντας πολύ καλή χρωματική πιστότητα. Τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του notebook της Toshiba έχουν, βέβαια, σημαντικό αντίκτυπο στην τελική τιμή του. Κοστίζει € 3.040 και υπόσχεται να ικανοποιήσει ακόμα και τους απαιτητικούς καταναλωτές.

➤ Η Hi-Grade επιχειρεί δυναμική εισβολή στην αγορά των φορητών υπολογιστών με το εξαιρετικό μοντέλο Ultinote M6400. Πρόκειται για ένα πανίσχυρο σύστημα, η "καρδιά" του οποίου χτυπά στους ρυθμούς του κορυφαίου Mobile Pentium 4 στα 2GHz! Η κατασκευάστρια εταιρεία είναι αποφασισμένη να κερδίσει την πρωτιά με κάθε θυσία. Έτσι, ο συγκεκριμένος υπολογιστής διαθέτει 512MB μνήμης, ενώ ο σκληρός δίσκος του έχει χωρητικότητα 40GB. Σε μια τόσο υψηλών προδιαγραφών συσκευή, η ύπαρξη DVD-ROM drive, καθώς και CD-Writer θεωρείται επιβεβλημένη και υλοποιείται με ένα τυπικό combo drive, που εγγράφει σε 8απλή ταχύτητα, ενώ ο μέγιστος ρυθμός αναπαραγωγής των DVDs που επιτυγχάνει εντοπίζεται στα 8x. Η συνολικά πολύ καλή εικόνα του συστήματος ολοκληρώνεται με την παρουσία του ολοκληρωμένου Mobility Radeon M6 της ATI (εφοδιασμένου με μνήμη 16MB DDR SDRAM) στη θέση της κάρτας γραφικών. Προφανώς το υπό εξέταση σύστημα αποτελεί το όνειρο κάθε περιπλανώμενου χρήστη, ο οποίος, βέβαια, πρέπει να δαπανήσει € 3.070 προκειμένου να το αποκτήσει... Θεωρούμε, πάντως, ότι η συγκεκριμένη τιμή είναι λογική, αν λάβουμε υπόψη τα εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά της συσκευής.

➤ Οι φορητοί υπολογιστές της σειράς Pavillion της Hewlett-Packard ακολουθούν διαφορετική φιλοσοφία από τα μοντέλα που περιγράφηκαν ανωτέρω. Τα υποσυστήματα που ενσωματώνουν έχουν σαφώς επαγγελματικούς προσανατολισμούς και, βέβαια, δεν προτείνονται στον απαιτητικό gamer. Το μοντέλο zt1195 ενσωματώνει τον επεξεργαστή Mobile Pentium 4 στα 1.500MHz και επιτυγχάνει εντυπωσιακές επιδόσεις στις εφαρμογές γραφείου. Διαθέτει 512MB μνήμης SDRAM, ενώ ο σκληρός του δίσκος έχει χωρητικότητα 40GB. Το combo drive του υπολογιστή έχει τη δυνατότητα αναπαραγωγής DVD, αλλά και εγγραφής CD σε 8απλή ταχύτητα, ενώ η κάρτα γραφικών του, που φέρει το ολοκληρωμένο Savage 4 της S3, επιτυγχάνει μετριότατες επιδόσεις στα τρισδιάστατα παιχνίδια, όμως αναμένεται να καλύψει απόλυτα το σινεφίλ, αφού υποστηρίζει Hardware Motion Compensation. Άξια αναφοράς είναι η δυνατότητα ασύρματης δικτύωσης που προσφέρει το zt1195, η οποία υλοποιείται μέσω ενός ειδικού ενσωματωμένου κυκλώματος. Εν τέλει, ο εν λόγω υπολογιστής αποτελεί μια πολύ καλή λύση για όσους ασχολούνται με το ευγενές άθλημα του media encoding (έντεχνη προσπάθεια αποφυγής του λιγότερο σωστού όρου DVD-Ripping) και κοστίζει € 2.735.



Πριν αγοράσετε...

ΓΙΑ ΤΟΝ (ΠΟΛΥ) ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟ GAMER

Είναι αλήθεια ότι, παρόλο που τα ολοκληρωμένα GeForce 2 Go και Mobility Radeon που συναντήσαμε ανωτέρω αποδίδουν αξιοπρεπώς ακόμα και στα απαιτητικά τρισδιάστατα παιχνίδια, οι επιδόσεις τους δεν είναι δυνατόν να συγκριθούν με τις αντίστοιχες των chipsets που χρησιμοποιούνται στους επιτραπέζιους υπολογιστές. Η παρουσίαση δύο νέων "φορητών" επιταχυντών 3D, όμως, έρχεται να βελτιώσει την επικρατούσα κατάσταση. Πρόκειται για τα Mobility Radeon 7500 της ATI και GeForce 4 Go της nVIDIA, τα οποία "κοιτούν στα μάτια" τους επιτραπέζιους ανταγωνιστές τους και μεταφέρουν την κόντρα των κατασκευαστών τους στο χώρο των notebooks...

Η Dell έχει ήδη ενσωματώσει το GeForce 4 Go στη σειρά Latitude. Το εξεταζόμενο σύστημα φέρει τον κωδικό C840 και τον επεξεργαστή Mobile Pentium 4 στα 1.600MHz, ενώ διαθέτει 512MB μνήμης τύπου DDR SDRAM. Η έκδοση του GeForce 4 Go που περιλαμβάνει η συσκευή είναι η 440 (με 64MB μνήμης τύπου DDR) και προσφέρει επιδόσεις εφάμιλλες εκείνων της GeForce 4 MX 440, γεγονός που εγγυάται την πολύ καλή απόδοση του C840 στα τρισδιάστατα παιχνίδια. Με 30άρη σκληρό δίσκο και combo drive, που αναλαμβάνει την εγγραφή σε 8απλή ταχύτητα και την αναπαραγωγή DVD, το μοντέλο της Dell στοιχίζει € 3.406.





Η Compaq, από την άλλη πλευρά, εμπιστεύθηκε στην ATI την κατασκευή του ολοκληρωμένου, το οποίο αναλαμβάνει την επεξεργασία των γραφικών στο φορητό υπολογιστή Presario 2800T, που διαθέτει επεξεργαστή Mobile Pentium 4 στα 1,6GHz και μνήμη 256MB DDR. Στην πράξη, το Mobile Radeon 7500 (περιλαμβάνει 64MB μνήμης DDR SDRAM) αποδεικνύεται οριακά ασθενέστερο από το GeForce 4 Go, αλλά οι συνολικές επιδόσεις του είναι εξαιρετικές. Το Presario 2800T διαθέτει, επίσης, σκληρό δίσκο χωρητικότητας 30GB και combo drive, που είναι το ίδιο με εκείνο που συναντήσαμε στην πρόταση της Dell. Το κόστος του εξεταζόμενου φορητού υπολογιστή ανέρχεται στα € 3.185.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	Μοντέλο	Επεξεργαστής	Μνήμη	Σκληρός δίσκος (GB)	Διαγώνιος Οθόνης (ίντσες)	DVD/CD-RW	Κάρτα γραφικών	Μνήμη Γραφικών	€ Τιμή (με ΦΠΑ)
IBM	ThinkPad R30	Celeron 900	128MB SDRAM	15	14,1	ΟΧΙ/ΟΧΙ	Trident CyberBlade A1	8MB SDRAM	1.360
Gericom	Webgine Celeron	Celeron 1000	128MB SDRAM	15	14,1	8x/ΟΧΙ	SiS 630	8MB SDRAM	1.320
Gericom	Webgine Pentium III	Pentium III 1200	256MB SDRAM	20	14,1	8x/8x	SiS 630	8MB SDRAM	1.960
Compaq	Evo N115	Athlon 4 1200	256MB SDRAM	20	14,1	8x/8x	S3 Twister	16MB DDR SDRAM	2.270
Compaq	Evo N160	Pentium III 1000	128MB SDRAM	20	14,1	8x/ΟΧΙ	ATI Mobility Radeon M6	8MB DDR SDRAM	2.450
Asus	L8400L	Pentium III 1130	384MB SDRAM	30	15	8x/ΟΧΙ	ATI Mobility Radeon M6	16MB DDR SDRAM	2.480
Toshiba	Satellite S3000-601	Pentium III 1130	256MB SDRAM	20	14,1	8x/8x	nVIDIA GeForce 2 Go	16MB DDR SDRAM	2.321
Toshiba	Satellite S1900-101	Pentium 4 1600	256MB SDRAM	30	15	8x/8x	ATI Mobility Radeon M6	16MB DDR SDRAM	3.040
Hi-Grade	Ultinote M6400	Pentium 4 2000	512MB SDRAM	40	14,1	8x/8x	ATI Mobility Radeon M6	16MB DDR SDRAM	3.070
HP	Pavillion zt1195	Pentium 4 1500	512MB SDRAM	40	15	8x/8x	S3 Savage 4	16MB SDRAM	2.735
Dell	C840	Pentium 4 1600	512MB DDR SDRAM	30	15,1	8x/8x	GeForce 4 440 Go	64MB DDR SDRAM	3.406
Compaq	Presario 2800T	Pentium 4 1600	256MB DDR SDRAM	30	15	8x/8x	ATI Mobile Radeon 7500	64MB DDR SDRAM	3.185

Γνωρίζεις από υπολογιστές;
Απόδειξέ το αποκτώντας την πιστοποίηση IC³!

ΑΥΞΗΣΤΕ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Όλες σχεδόν οι σημερινές θέσεις εργασίας όπως και όλα σχεδόν τα προγράμματα κατάρτισης ανέργων απαιτούν να έχουν οι εργαζόμενοι βασικές γνώσεις χειρισμού υπολογιστών και του Internet. Χρησιμοποιώντας το παγκόσμια αναγνωρισμένο πρόγραμμα κατάρτισης και πιστοποίησης του IC3, θα βοηθήσετε τους καταρτιζόμενους στο εκπαιδευτικό σας κέντρο να:

- Έχουν ισχυρότερο κίνητρο για να προωθήσουν την καριέρα τους αναζητώντας την πιστοποίηση που αποδεικνύει τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους
- Είναι ανταγωνιστικοί, με την απαραίτητη εμπειρία, κατάρτιση και παραγωγικότητα
- Πιστοποιούνται ως έμπειροι και καλοί γνώστες των υπολογιστών και των εφαρμογών, των λειτουργικών συστημάτων και του Internet

ΧΤΙΣΤΕ ΤΗΝ ΑΥΤΟΠΕΠΟΙΘΗΣΗ ΤΩΝ ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΩΝ

Επενδύοντας στο να προσφέρετε το καλύτερο, διεθνές, παγκόσμιο σύστημα κατάρτισης και πιστοποίησης στους καταρτιζόμενούς σας αποδεικνύετε την αξία που αποδίδετε στην εκπαίδευσή τους, ώστε να συμβάλλουν τα μέγιστα σε όποια εταιρεία και αν απορροφηθούν. Ενθαρρύνοντάς τους να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους μέσα από την εκπαίδευση και την πιστοποίηση στους υπολογιστές, επιβεβαιώνετε τη δέσμευσή σας στη δική τους επιτυχία. Σε ελάχιστο χρονικό διάστημα οι καταρτιζόμενοι θα:

- Αποκτήσουν μια αναγνωρισμένη πιστοποίηση που χτίζει προσωπική αυτοπεποίθηση
- Νοιώσουν ότι ενθαρρύνονται να αναζητήσουν πρόσθετη εκπαίδευση και ανάπτυξη των ικανοτήτων τους
- Έχουν αυτοπεποίθηση όταν θα χρησιμοποιούν υπολογιστές στη δουλειά τους

ΤΟ IC3 ΘΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΕΙ

Καταρτίστε και προωθήστε στην απασχόληση ανθρώπους που έχουν ταλέντο και κίνητρο για μάξιμουμ απόδοση στην εργασία τους. Αξιοποιήστε το πλεονέκτημα ενός παγκόσμιου προτύπου πιστοποίησης γνώσεων του Internet και των υπολογιστών και δείτε να απογειώνεται ο βαθμός απορρόφησης στην απασχόληση των ανθρώπων που εσείς καταρτίσατε και πιστοποιήσατε.

ΠΟΙΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΟ IC3;

IC³ ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΑΡΧΕΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΥΛΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

- Αναγνώριση διαφορετικών τύπων υπολογιστών, πώς λειτουργούν οι υπολογιστές (επεξ/σία πληροφοριών) και πώς ανεξάρτητοι υπολογιστές ταιριάζουν με μεγαλύτερα συστήματα
- Αναγνώριση της λειτουργίας των εξαρτημάτων του υπολογιστή και συνήθη προβλήματα που συνδέονται με τα μεμονωμένα εξαρτήματα
- Προσδιορισμός εννοιών που σχετίζονται με την απόδοση του υπολογιστή και πώς αυτή επηρεάζεται από τα διάφορα εξαρτήματα του συστήματος
- Προσδιορισμός των παραγόντων που υπεισέρχονται στην απόφαση του τρόπου αγοράς ενός υπολογιστή ή της επιλογής υπολογιστή για την εργασία, το σχολείο ή το σπίτι

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

- Προσδιορισμός του τρόπου λειτουργίας του λογισμικού και πώς το λογισμικό συνεργάζεται με το hardware για την εκτέλεση υπολογιστικών εργασιών
- Προσδιορισμός διαφορετικών τύπων λογισμικού, εργασίες στις οποίες ταιριάζει ο κάθε τύπος εφαρμογής και

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

- Έννοια του λειτουργικού συστήματος και τρόπος λειτουργίας του
- Ικανότητα χειρισμού και ελέγχου της επιφάνειας εργασίας των Windows , των αρχείων και των δίσκων
- Ικανότητα εγκατάστασης εφαρμογών και αλλαγής των ρυθμίσεων του συστήματος

IC³ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

ΚΟΙΝΑ ΧΑΡ/ΚΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

- Ικανότητα εκκίνησης και λήξης μιας εφαρμογής στα Windows και χρήση του μενού της βοήθειας
- Αναγνώριση κοινών στοιχείων στην οθόνη των εφαρμογών των Windows, αλλαγή των ρυθμίσεων των εφαρμογών και διαχείριση αρχείων μέσα από την εφαρμογή
- Εκτέλεση απλής επεξεργασίας (αποκοπή, αντιγραφή, επικόλληση, γραμματική διόρθωση κτλ) και μορφοποίησης (γραμματοσειρές, περιθώρια, στηλοθέτες κτλ)

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

- Ικανότητα μορφοποίησης κειμένου και εγγράφων, περιλαμβανόμενης της δυνατότητας χρήσης αυτόματων εργαλείων μορφοποίησης
- Ικανότητα προσθήκης γραφικών και πινάκων σε ένα έγγραφο

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

- Δυνατότητα μεταβολής των δεδομένων και της δομής ενός φύλλου
- Ικανότητα ταξινόμησης δεδομένων και χειρισμός δεδομένων με τη χρήση τύπων και λειτουργιών
- Μορφοποίηση φύλλου εργασίας
- Ικανότητα προσθήκης εικόνων και διαγραμμάτων σε ένα φύλλο εργασίας

IC³ Η ΖΩΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

ΔΙΚΤΥΑ & ΤΟ INTERNET

- Βασικές έννοιες δικτύων και τα πλεονεκτήματα και οι κίνδυνοι του δικτυακού περιβάλλοντος
- Σχέσεις μεταξύ δικτύων υπολογιστών, άλλων επικοινωνιακών δικτύων (π.χ. τηλεφωνικά δίκτυα) και του Internet

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

- Τρόπος λειτουργίας του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Τρόπος χρήσης μιας εφαρμογής ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Σωστή χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και θέματα "ετικέττας"

ΧΡΗΣΗ INTERNET

- Αναγνώριση διαφόρων τύπων πηγών πληροφοριών στο Internet
- Ικανότητα χρήσης ενός Web browser
- Ικανότητα αναζήτησης πληροφοριών στο Internet

Ο ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΤΟΥ INTERNET ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

- Προσδιορισμός του τρόπου χρήσης των υπολογιστών σε διαφορετικές περιοχές της εργασίας, του σχολείου και του σπιτιού
- Οι κίνδυνοι από τη χρήση υπολογιστών και λογισμικού
- Ασφάλεια & νόμιμη χρήση του Internet



ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΣΗΜΗ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΤΟΥ ΕΘΝΙΚΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ ΠΡΟΤΥΠΩΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΤΩΝ Η.Π.Α.

TECHNOPLUS
MASTER DISTRIBUTOR
ΠΡΩΤΕΩΣ 46 & ΝΑΪΑΔΩΝ, Π. ΦΑΛΗΡΟ - 17561
ΤΗΛ: 010.98.37.301 FAX: 010.98.51.196

www.ic3.gr



Troubleshooter

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΩΝ

Συνεχίζουμε να λαμβάνουμε μηνύματα από αναγνώστες που αναρωτιούνται αν είναι δυνατόν να αναβαθμίσουν την παλιά motherboard τους, "φορώντας" της έναν νέο επεξεργαστή. Θα ξεκινήσουμε, λοιπόν, τη στήλη μας αυτό το μήνα αναφερόμενοι στο σημαντικό αυτό θέμα.

Του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr

Επειδή δεν θα κερδίζαμε τίποτα εξειδικεύοντας σε αυτό το θέμα, καθώς ο καθένας από εσάς μας ρωτά αν η "motherboard του μπορεί", πρέπει να μιλήσουμε γενικά, απαιτώντας και από εσάς να κάνετε λίγη έρευνα. Θεωρητικά, η motherboard σας μπορεί να δεχτεί οποιονδήποτε νεότερο επεξεργαστή από τη στιγμή που: α) μπορεί να τον τροφοδοτήσει με το κατάλληλο ρεύμα και β) υποστηρίζει τον ανάλογο χρονισμό του πολλαπλασιαστή. Πώς μπορείτε να ελέγξετε τα παραπάνω; Κατ' αρχάς, βρείτε πληροφορίες για τον επεξεργαστή που σας ενδιαφέρει. Πόσο ρεύμα απαιτεί για τη λειτουργία του και τι τιμή στον πολλαπλασιαστή (multiplier). Επειτα, ανοίξτε το manual της motherboard και δείτε τα υποστηριζόμενα Vols για τον επεξεργαστή. Φυσικά, ελέγξτε και τις τιμές του πολλαπλασιαστή. Το πιο πιθανό είναι ότι στο manual δεν θα αναγράφονται οι κατάλληλες τιμές, λόγω παλαιότητας της motherboard. Πηγαίνετε στη σελίδα της κατασκευάστριας της motherboard σας και κατεβάστε, μαζί με το νεότερο BIOS update, την τελευταία έκδοση του manual της. Βάζοντας το update και διαβάζοντας τις οδηγίες που το συνοδεύουν αλλά και το νέο manual, θα βρείτε αυτά που ψάχνετε. Σε περίπτωση που, φαινομενικά, η motherboard σας δεν υποστηρίζει τις αναγκαίες τιμές, δεν σημαίνει ότι δεν γίνεται τίποτα. Πολλοί μετατροπείς αναλαμβάνουν να ρυθμίσουν τόσο το ρεύμα όσο και τον πολλαπλασιαστή. Αυτό που έχετε να κάνετε είναι να εντοπίσετε κάποιον καλό μετατροπέα (φτιάχνουν σχεδόν όλες οι εταιρείες κατασκευής motherboards), κατά προτίμηση από την ίδια εταιρεία με αυτήν της motherboard σας, να ελέγξετε τα χαρακτηριστικά του και να τον... ψωνίσετε! Βεβαίως, υπάρχουν και μετατροπείς από τρίτες εταιρείες που κάνουν αυτή τη δουλειά. Σας προτείνουμε την PowerLeap (www.powerleap.com), η οποία πουλά τα προϊόντα της "πακέτο" με επεξεργαστές. Ακόμα, στη σελίδα της μπορείτε να δείτε τη λίστα συμβατότητας και να μάθετε στα σίγουρα αν η motherboard σας μπορεί να δεχτεί κάποιον νέο επεξεργαστή. Μπορείτε ακόμα και να στείλετε τα στοιχεία της motherboard σας για να σας πληροφορήσουν ποιες είναι οι περιπτώσεις αναβάθμισής της. Και μια και το έφερε η κουβέντα, ρίξτε μια ματιά στο "Utility του μήνα".

Πολλοί μετατροπείς αναλαμβάνουν να ρυθμίσουν τόσο το ρεύμα όσο και τον πολλαπλασιαστή.



ΣΥΝΕΧΕΙΑ



THE BLUE SCREEN OF DEATH

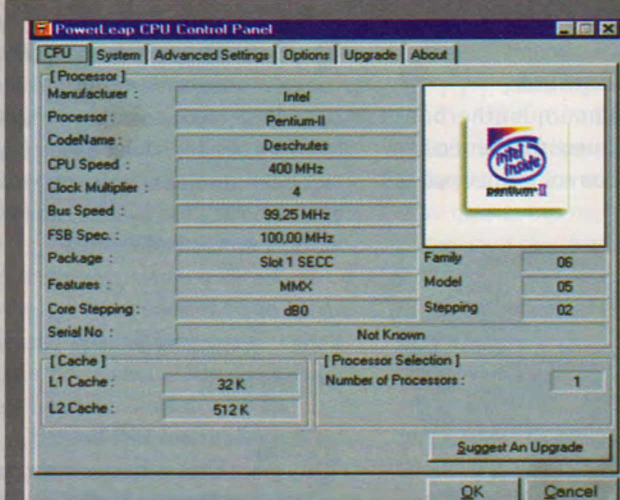


Αγαπητό "PC Master", Τον τελευταίο καιρό (6-7 μήνες) αντιμετωπίζω πολύ σημαντικό πρόβλημα όσον αφορά σε αυτό το καταραμένο, αναθεματισμένο, #%@^&$% blue screen των Windows 98. Τις περισσότερες φορές, λοιπόν, που πάω να "τρέξω" μια εφαρμογή (πρόγραμμα) ή κυρίως ένα παιχνίδι, στο 80% των περιπτώσεων θα εμφανιστεί. Για τα παιχνίδια έχω βρει μια προσωρινή λύση (μόνο λύση δεν είναι, αλλά τέλος πάντων): Μόλις ξεκινήσω τον υπολογιστή μου, "τρέχω" αμέσως το Quake3, το μόνο παιχνίδι που δεν μου βγάζει blue screen, και μετά κάνω απόπειρα τα τρέξω οτιδήποτε άλλο. Μερικές φορές πιάνει, μερικές πάλι όχι. Πραγματικά έχω κάνει ό,τι περνάει απ' το χέρι μου για να αντιμετωπίσω το πρόβλημα (επανεγκατάσταση των Windows 98, ανανέωση των drivers της κάρτας γραφικών κ.λπ.), αλλά ακόμα τίποτα. Το σύστημα που διαθέτω είναι ένας Pentium 3 στα 550MHz, με 128MB SDRAM RAM, μία Creative GeForce 2 MX 200 32MB (SDRAM) κάρτα γραφικών και έναν 6,4GB σκληρό. Απ' ό,τι καταλαβαίνετε είμαι σε απόγνωση (μέχρι και format σκέφτομαι να κάνω)...



Χμ! Δεν θα ήθελα να κινδυνολογήσω χωρίς λόγο. Βέβαια, το πρόβλημα είναι καθαρά της κάρτας γραφικών και έχω να σου προτείνω τα εξής: Αν η motherboard σου είναι βασισμένη σε κάποιο chipset της VIA, μπορεί το πρόβλημα να λυθεί με την απλή εγκατάσταση drivers που θα βρεις γι' αυτό στο site της. Οσον αφορά στην κάρτα, χωρίς να μου έχεις δώσει όλες τις πληροφορίες που θα ήθελα, υποπτεύομαι ότι έχεις αλλάξει την παλιά κάρτα γραφικών σου με την GeForce 2 MX, αλλά χωρίς να έχει γίνει πριν καλή απεγκατάσταση όλων των καταχωρίσεων της παλιάς. Είναι πολύ λογικό, λοιπόν, να υπάρχουν λάθη κατά τη λειτουργία της, ειδικά στα Windows 98. Αν όντως έχει συμβεί κάτι τέτοιο, τότε σίγουρα χρειάζεσαι format και εγκατάσταση των Windows σε καθαρό σκληρό, χωρίς να κρατηθούν πληροφορίες από την παλιά registry. Μην ξεχάσεις να κατεβά-

Utility του μήνα: PowerLeap v5.1



PowerLeap v.5.1

Το προγραμματάκι αυτό μπορείτε να το κατεβάσετε από τη σελίδα της PowerLeap. Οι λειτουργίες του είναι λίγες, αλλά σημαντικές για όσους ενδιαφέρονται να αναβαθμίσουν φθηνά το σύστημά τους! Κατ' αρχάς, αναγνωρίζει τα βασικά χαρακτηριστικά του συστήματος (επεξεργαστή, ταχύτητα, χρονισμό, μοντέλο motherboard, κατασκευαστή, BIOS κ.λπ.), κάτι που μπορεί να χρησιμεύσει σε όσους δεν γνωρίζουν το μοντέλο της motherboard τους ή τα χαρακτηριστικά της. Από εκεί και πέρα, μπορείτε να αποστείλετε την "ταυτότητα" του συστήματός σας στην PowerLeap, η οποία μπορεί να σας πληροφορήσει για τις πιθανότητες αναβάθμισής του.

URL: http://www.powerleap.com/Products/ccp.htm
Μέγεθος: 1,32MB



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Είμαι κάτοχος ενός gamepad "Side Winder Freestyle Pro" της Microsoft και μόλις πρόσφατα απέκτησα ένα καινούριο PC με λειτουργικό Windows 2000 Professional. Στο παλιό PC μου χρησιμοποιούσα Win 95 και δεν είχα πρόβλημα, αλλά στο CD του gamepad, όπως και στο official site της Microsoft, δεν έχει drivers για Win 2000. Μήπως θα μπορούσατε να με βοηθήσετε;

! Τα Windows 2000 περιλαμβάνουν drivers για το gamepad σου. Το CD που έρχεται μαζί με το gamepad περιλαμβάνει drivers και software μόνο για Windows 95 και 98. Μπορείς, λοιπόν, να χρησιμοποιήσεις το gamepad στα Windows 2000, ωστόσο, δεν θα μπορέσεις να δημιουργήσεις profiles. Αν συνδέεις το SideWinder Freestyle Pro στη θύρα USB, τότε τα Windows 2000 θα πρέπει να αναγνωρίσουν αυτόματα τη συσκευή σου. Αν, όμως, το συνδέεις στην gameport, τότε θα πρέπει να ακολουθήσεις ορισμένα απλά βήματα για την αναγνώρισή του:
Από το Control Panel άνοιξε το Game Controllers. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, από το "General" tab, πάτησε το button "Add". Θα εμφανιστεί ένας κατάλογος με τους Game Controllers που υποστηρίζονται.
Διάλεξε το "Microsoft Sidewinder (Auto Detect)", πάτησε OK και... καλό gaming!



σεις πρώτα όλες τις τελευταίες εκδόσεις drivers, τόσο για την κάρτα σου όσο και για τη motherboard σου. Ειδικά σε έναν νευραλγικό λειτουργικό τομέα, όπως τα γραφικά, το "καθαρό" σύστημα είναι μείζονος σημασίας.

ΕΝΑΣ CELERON... ΣΤΟ ΡΑΦΙ!

Αγαπητό "PC Master",
Εχω motherboard ABIT BH6 (και έχω βάλει και το BIOS update, το οποίο της έδωσε δυνατότητες για ρύθμιση μέχρι 1,3 Volt και multiplier 12x), CPU Celeron 400MHz pga370 (σε adaptor μετατροπής από Slot1 σε PGA370). Αγόρασα CPU Celeron 1,2GHz Tualatin, τον οποίο, όμως, δεν αναγνωρίζει η motherboard, διότι είναι διαφορετικού τύπου socket (είναι τύπου FC-PGA2 370). Ενώ, λοιπόν, τα Pins των επεξεργαστών είναι ίδια (370), αλλάζει η διάταξή τους, με αποτέλεσμα να μη δουλεύει σε socket PGA370. Εάν, όμως, υπάρχει adaptor που μετατρέπει το PGA370 σε FC-PGA2 370, τότε λογικά θα δουλέψει.

Ο μόνος adaptor που έχω βρει μέσω Internet και κάνει αυτή τη δουλειά είναι ο PowerLeap NEO S-370. Δεν γνωρίζω, όμως, κατά πόσο θα δουλεύει στη δική μου περίπτωση. Επειδή, όμως, με αυτόν τον τρόπο θα έχω 2 adaptors (pga370›slot1, FC-PGA2 370›pga 370), εάν γνωρίζετε adaptor που κάνει κατευθείαν τη μετατροπή (από Slot1 σε FC-PGA2 370), ενημερώστε με!

Επίσης, το ίδιο κάνει και ο adaptor: PowerLeap PL-iP3/T, μόνο που η εταιρεία πουλάει το προϊόν μαζί με τον επεξεργαστή και ο adaptor αυτός αναλαμβάνει και τη μετατροπή ρεύματος, ακόμη και αν η motherboard δεν παρέχει το κατάλληλο ρεύμα στον επεξεργαστή (στην περίπτωση του Celeron 1,2GHz Tualatin 1.475V). Η δική μου motherboard, όμως, παρέχει το κατάλληλο ρεύμα (μετά το BIOS update), οπότε σας ρωτώ ποια λύση είναι κατάλληλη, τι γνωρίζετε εσείς για το θέμα αυτό και ποιες οι συμβουλές σας. Σας παρακαλώ να με βοηθήσετε, γιατί έχω έναν Celeron 1,2GHz στο ράφι.



Αγαπητέ φίλε,
Αφού η motherboard σου υποστηρίζει τόσο την τροφοδοσία όσο και το χρονισμό του Tualatin, οποιονδήποτε μετατροπέα και να χρησιμοποιήσεις, θα δουλέψει. Τέτοιους μετατροπείς φτιάχνουν όλες οι γνωστές εταιρείες κατασκευής motherboards (MSI, Abit, Asus, Gigabyte κ.ά.), οι οποίες είναι εξαιρετικής κατασκευής. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι μια βόλτα στα μαγαζιά της Στουρνάρη για να βρεις κάποιον, αν και δεν ξέρω σε τι ποικιλία υπάρχουν. Η πιο σίγουρη λύση είναι να παραγγείλεις κάποιον από το Internet.

JEDI OUTCAST: NOT WORKING IS THE VOODOO, PLAY I MUST!



Αγαπητό "PC Master",
Συγχαρητήρια για τη δουλειά σας!
Αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα με τη Voodoo 2 12MB που έχω εγκατεστημένη στο σύστημά μου και συγκεκριμένα με το παιχνίδι Jedi Outcast, το οποίο εμφανίζει μήνυμα λάθους, σχετικό με το OpenGL. Εψαξα και βρήκα πως το παιχνίδι υποστηρίζει την κάρτα μου, απαιτεί, όμως, OpenGL1.1 για να τρέξει (εγώ έχω εγκατεστημένο το OpenGL 1.0). Εφόσον η 3dfx έχει κλείσει, πού μπορώ να βρω νέους drivers για την κάρτα μου;

Γιώργος
tipsi@otenet.gr



Αγαπητέ Γιώργο,
Μπορείς να βρεις όλους τους επίσημους drivers της κάρτας σου, αλλά και πολλούς ανεπίσημους (οι οποίοι έχουν δημιουργηθεί από ανεξάρτητους προγραμματιστές) και tweaks στη διεύθυνση www.voodoofiles.com.

ΕΝΑ... ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΚΟΛΛΗΜΑ!



Αγαπητό "PC Master",
Εχω πάρει αυτές τις μέρες ένα καινούριο PC, P4 με motherboard Soyo Dragon Ultra και κάρτα γραφικών Creative GeForce4 Ti 4600. Κοίτα

Quiz

Πόσα εκατομμύρια τρανζίστορ αποτελούσαν τη "μηχανή" του πρώτου επεξεργαστή Pentium;
2,4
3,1
6,7

➤ Λύση προηγούμενου κουίζ:
Ο πρόγονος των Risc είναι ο 6502 της Motorola.

TroubleShooter

πού υπάρχει το πρόβλημα: Μόλις μπαίνω στην αρχή στο BIOS και χωρίς να έχω κάνει ρυθμίσεις, όταν κάνω save & exit βγαίνει κολλημένη οθόνη και μόνο με reset ξαναρχίζει. Πήρα μια άλλη κάρτα, AGP κι αυτή, και τις άλλαξα. Ε, λοιπόν, αυτή δεν είχε κανένα πρόβλημα. Σκέφτηκα μήπως υπάρχει κάποια ρύθμιση από το BIOS που θα πρέπει να αλλάξω για να τρέξει το PC με την Creative. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί κολλάει. Πρόβλημα σύνδεσης δεν υπάρχει.

Σε παρακαλώ, το ξέρω ότι θά 'χεις δεκάδες τέτοια e-mails, αν σου είναι εύκολο όμως πες μου τι να κάνω.

Ευχαριστώ που με διάβασες,
Τάσος



Φίλε Τάσο,

Κατ' αρχάς, δεν μου γράφεις αν η άλλη κάρτα που δοκίμασες είναι και αυτή GeForce 4 (όχι Creative αλλά κάποια άλλη) ή όχι. Λίγα πράγματα μπορεί να συμβαίνουν. Το πιο απλό είναι να έτυχε η Creative σου να είναι ελαττωματική. Αν δεν συμβαίνει αυτό και καμιά κάρτα GeForce 4 δεν λειτουργεί στο σύστημά σου, ενώ όλες οι άλλες παλιότερες κάρτες λειτουργούν, τα πράγματα έχουν ως εξής: Είτε χρειάζεσαι κάποιο BIOS update για τη motherboard σου, το οποίο θα βρεις στη σελίδα της Soyo στο Internet, είτε χρειάζεσαι... ισχυρότερο τροφοδοτικό! Οι κάρτες GeForce 4 απαιτούν μεγάλη ισχύ από το σύστημα, οπότε έλεγξε αν το τροφοδοτικό σου βγάζει από 300Watt και άνω. Δεν είναι απίθανο το τροφοδοτικό να είναι χαμηλής ισχύος, ώστε να μην καταφέρνει να τροφοδοτήσει τον επεξεργαστή (έτσι κι αλλιώς απαιτεί έξτρα τροφοδοσία, αντίθετα με άλλους της AMD αλλά και της ίδιας της Intel) και την κάρτα γραφικών. Οσον αφορά στα BIOS settings, όχι, δεν υπάρχει κάποια ειδική ρύθμιση για κάρτες της Creative -).

Οι κάρτες GeForce 4 απαιτούν μεγάλη ισχύ από το σύστημα, οπότε ελέγξτε αν το τροφοδοτικό σας βγάζει από 300Watt και άνω.

ΠΕΤΑΕΙ, ΠΕΤΑΕΙ Η... ΤΑΙΝΙΑ!



Αγαπητό "PC Master",

Πρώτα απ' όλα συγχαρητήρια για το περιοδικό σας. Είμαι αναγνώστης σας εδώ και ενάμιση χρόνο και θα ήθελα τη βοήθειά σας σε θέματα hardware. Το πρόβλημα που έχω είναι με το DVD του καινούριου υπολογιστή που έχω εδώ κι έναν χρόνο. Λοιπόν, το πρόβλημα εμφανίστηκε πριν από λίγες μέρες, όταν όχι για πρώτη φορά έβαλα μία ταινία DVD. Το DVD τη διάβασε για μερικά δευτερόλεπτα και μετά την πέταξε έξω! Η ίδια ταινία έχει δοκιμαστεί σε άλλο DVD και έπαιζε κανονικά!

Το πρόβλημα παρουσιάστηκε και με ένα παιχνίδι, που στα μισά του install το πέταξε έξω. Το ίδιο παιχνίδι έκανε full install αφού έκλεισα τον υπολογιστή για μισή ώρα! Δεν ξέρω τι να κάνω. HELP ME!!

Με εκτίμηση,
Γιώργος
giorgos_lamiotis@hotmail.com



Αγαπητέ Γιώργο,

Πολύ φοβάμαι πως το DVD σου βρίσκεται στα... τελευταία του! Η πεισματική άρνηση ανάγνωσης CDs και DVDs, ειδικά όταν φτάνει στο σημείο να "πετάει" τα δισκάκια έξω, δεν είναι παρά ανικανότητα της laser κεφαλής να διαβάσει τα περιεχόμενα. Ειδικά αν το DVD σου δεν είναι κάποιας σπουδαίας μάρκας, ο ένας χρόνος ζωής είναι ένα απόλυτα φυσιολογικό διάστημα. Από την άλλη μεριά, το πρόβλημα μπορεί να οφείλεται απλώς σε βρώμικη κεφαλή. Αν θέλεις, λοιπόν, μπορείς να δοκιμάσεις κάποιο από τα δισκάκια (CDs) καθαρισμού που κυκλοφορούν στο εμπόριο και



να ακολουθήσεις τις οδηγίες ώστε να καθαρίσεις την κεφαλή laser. Θα προσευχηθώ στον St. Patrick να είναι αυτό το πρόβλημα, ώστε να μη χρειαστεί να αγοράσεις καινούριο DVD...

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ vs ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ



Αγαπητό "PC Master",

Κατ' αρχάς, πολλά μπράβο στη στήλη που όσο πάει και βελτιώνεται. Δυστυχώς, τώρα που ήρθε το καλοκαιράκι και σκόπευα να αναλώσω πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή, εμφανίστηκε ένα μεγάλο πρόβλημα: Οποτε παίζω κάποιο παιχνίδι, το PC κολλάει. Κατόπιν μελετών, ανακάλυψα ότι ο επεξεργαστής (Celeron 700MHz) θερμαίνεται πολύ. Ποια είναι η φυσιολογική θερμοκρασία του σε μια τέτοια εποχή, γιατί ο δικός μου φτάνει και τους 65 βαθμούς! Μπορεί η υπερθέρμανση να προκαλεί τα κολλήματα; Επίσης, παρατήρησα ότι μεταξύ CPU και cooler δεν υπάρχει θερμοαγώγιμη πάστα. Εχει καμία επίπτωση στη θερμοκρασία του επεξεργαστή;

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Σεραφείμ



Φίλε Σεραφείμ,

Αν το cooler σου δεν κάνει καλή επαφή με τη CPU (κάτι σχεδόν σίγουρο, αν δεν



Για τα "Ασπρόμαυρα DVDs" του τεύχους 153 δοκίμασε το S3tweak (ver 1.16), το καλύτερο "πειραχτήρι" για τις κάρτες με πυρήνα Savage της S3.

Αλέξανδρος Δ.

Troubleshooter



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Ξεκινώντας, θα ήθελα να σας δώσω συγχαρητήρια για την υπέροχη δουλειά που κάνετε! Στην ερώτησή μου τώρα, που ίσως να σας φανεί και ψιλοαστεία... Εχω έναν AMD Athlon, με motherboard ECS K7S5A και θέλω να προσθέσω μνήμη RAM. Ομως, δεν γνωρίζω ποιον τύπο RAM να ζητήσω! (SDRAM, DDR DIMM, RDRAM). Ποτέ δεν μπόρεσα να τις καταλάβω!!! Είδα στο SiSoft Sandra στο Supported Memory Types ότι υποστηρίζει STD, FPM, EDO, Parity, ECC, DIMM. Ποια να προτιμήσω; Ευχαριστώ προκαταβολικά!

! Η motherboard σου δεν μπορεί να δεχτεί όλα τα υπάρχοντα είδη μνήμης. Μη σε μπερδεύουν οι αρχιτεκτονικές και τεχνολογίες που αναγράφεται ότι υποστηρίζονται από το memory controller στο SiSoft Sandra. Αυτό που πρέπει να ψάξεις να βρεις στο manual σου είναι το σημείο όπου γράφει τι τύπους μνήμης δέχεται η motherboard σου. Και για να σε γλιτώσω και από αυτό, σου λέω πως δέχεται DIMMάκια DDR SDRAM. Από εκεί και πέρα, μπορείς να επιλέξεις μόνο την ταχύτητά της, που μπορεί να είναι στα 266 ή στα 333MHz.

υπάρχει η αλοιφή ανάμεσά τους), λογικό είναι ο επεξεργαστής να υπερθερμαίνεται! Και όντως, η θερμοκρασία του επεξεργαστή σου είναι πολύ υψηλή. Δεν υπάρχει αμφιβολία πως αυτό οδηγεί σε κολλήματα το σύστημά σου.

Αυτό που έχεις να κάνεις είναι να αγοράσεις αλοιφή, με την οποία θα επαλείψεις τον πυρήνα του επεξεργαστή, ώστε να κάνει επαφή με την ψύκτρα. Επίσης, ίσως να ήθελες να μελετήσεις και την αγορά κάποιου cooler με χάλκινη ψύκτρα, τα οποία αποδεδειγμένα κρατούν τους επεξεργαστές σε καλή λειτουργική θερμοκρασία.

Φρόντισε, αν αποφασίσεις να αγοράσεις νέο cooler, να δώσεις κάτι παραπάνω, αντί να πάρεις το φθηνότερο που θα βρεις. Επίσης, τσέκαρε ότι αυτό που θα πάρεις κάνει για τον επεξεργαστή σου (αναγράφεται στη συσκευασία), γιατί πολλά έχουν ακούσει τ' αυτιά μας!

ΜΑΥΡΗ ΕΙΝΑΙ Η... ΜΕΡΑ ΣΤΟ PC



Αγαπητό "PC Master", Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Εχω έναν PIII 450MHz με 128MB SDRAM, 6,8GB HDD και τον έχω 4 χρόνια. Αντιμετωπίζω δύο μικροπροβληματάκια, στα οποία ελπίζω πως θα βοηθήσεις. 1) Πολλές φορές, όταν τρέχω ένα παιχνίδι ή όταν έχω ανοίξει πολλά παράθυρα, η οθόνη μαυρίζει και ο Η/Υ νεκρώνεται, παρόλο που είναι ανοικτός, με αποτέλεσμα να πρέπει να κάνω reset. 2) Οποτε κάνω reset, το πληκτρολόγιο δεν ανταποκρίνεται και πρέπει να κάνω εκ νέου reset για να ξεμπλοκάρει. Τέλος, θα ήθελα να ρωτήσω αν κυκλοφορούν ακόμα κάρτες γραφικών σε PCI και πού μπορώ να βρω.

Κώστας
abathii@hotmail.com

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΜΙΑΣ ΕΠΟΧΗΣ



Ονομάζομαι Πέτρος και θα ήθελα να σας ρωτήσω για ένα πρόβλημα/απορία μου σχετικά με την nVIDIA Riva TNT2 Ultra και το Spider-man: The Movie. Το παιχνίδι δεν παίζει με τίποτα και με πληροφορεί πως απαιτεί 3D κάρτα για να τρέξει, ενώ ξέρω πως η κάρτα μου υποστηρίζει 3D. Τι πρέπει να κάνω; Να αγοράσω άλλη κάρτα (όχι, σας παρακαλώ, μη μου το πείτε αυτό!) ή μήπως υπάρχει κάποιος driver που διορθώνει τα πράγματα; Μπορώ να τον βρω στο Internet και αν ναι, πού;

Πέτρος





Με αφορμή το γράμμα του φίλου μας, Πέτρου, θυμήθηκα ένα περιστατικό. Ενας αναγνώστης μού τηλεφώνησε προσπαθώντας απεγνωσμένα να μάθει γιατί δεν τρέχει το Spider-man: The Movie, αλλά του βγάζει μήνυμα πως το παιχνίδι απαιτεί κάρτα γραφικών με T&L για να τρέξει. Εξήγησα ευγενικά στον αναγνώστη πως το παιχνίδι απαιτεί κάρτες τελευταίας τεχνολογίας με επιτάχυνση Transform & Lighting, που υπάρχει μόνο στις Radeon της ATI, στις GeForce (όλες) της nVIDIA και στην Parhelia της Matrox. Ο αναγνώστης, φυσικά, επέμενε πως το παιχνίδι πρέπει να του τρέξει, επειδή έχει Pentium 4! Τόνισα πως μιλούσα για την κάρτα γραφικών, αλλά ο ίδιος, προφανώς εκνευρισμένος, επέμενε και μου επαναλάμβανε ξανά και ξανά: "Ναι, αλλά εγώ έχω Pentium 4".

Δύο θέματα θα θίξουμε με αφορμή την απορία του Πέτρου. Το πρώτο είναι οι υπολογιστές που αγοράζετε. Είναι τακτική πολλών καταστημάτων να πουλάνε "μούρη" στα συστήματά τους, εξοπλίζοντάς τα με νεότατους και πανίσχυρους επεξεργαστές, ενώ τα υποσυστήματα γραφικών και ήχου είναι κάτω του μετρίου. Οι άπειροι χρήστες "θαμπώνονται" από το βαρύ όνομα του επεξεργαστή και των MHz του και δεν δίνουν σημασία στα υπόλοιπα. Αν κάποιος, λοιπόν, σας πουλήσει σε ενδιαφέρουσα τιμή έναν Pentium 4 στα 2GHz, με κάρτα γραφικών TNT2 M64, να ξέρετε ότι σε απόδοση, τουλάχιστον στα παιχνίδια, θα είναι πιο αργός από ένα πάμφθηνο σύστημα Celeron στο 1GHz, με μια κάρτα γραφικών GeForce 2.

Το δεύτερο θέμα είναι οι απαιτήσεις των games από εδώ και πέρα. Φαίνεται πως οι εταιρείες δημιουργίας games ενστερνίζονται τις νέες τεχνολογίες που εμφανίζονται στις κάρτες γραφικών. Πριν από μερικά

Troubleshooter



Φίλε Κώστα,

Κατ' αρχάς, δεν μας πληροφορείς για την κάρτα γραφικών σου, κάτι που μπορεί να είναι χρήσιμο. Το πρόβλημά σου μαρτυρά ανεπάρκεια στη μνήμη και ίσως στη Video RAM, τη μνήμη δηλαδή της κάρτας γραφικών. Αν μας είχες πει ποια κάρτα γραφικών έχεις, θα ήταν ευκολότερο να δώσουμε κάποια λύση. Πάντως, υπάρχει περίπτωση να συμβαίνει και κάποια λανθασμένη λειτουργία στο σύστημα, η οποία "γεμίζει" τη μνήμη. Ο πιο εύκολος τρόπος να το ξεφορτωθείς, θα ήταν να κάνεις ένα "πέρασμα" των Windows από πάνω... Οσον αφορά στις κάρτες PCI, η καλύτερη επιλογή θα ήταν μία Voodoo 4 ή 5, οι οποίες κυκλοφόρησαν και στη χώρα μας σε τέτοια μορφή. Βεβαίως, είναι σπάνιες, αλλά ίσως θα μπορούσες να βρεις κάποια ξεχασμένη στα μαγαζιά ή στην αγορά των μεταχειρισμένων.

OVER THE LIMITS



Αγαπητό "PC Master",

Στο τεύχος 151, στην εισαγωγή της στήλης "Troubleshooter", γράψατε για το overclocking και ότι "δεν είναι λίγοι αυτοί που υπερχρονίζουν και την κάρτα γραφικών τους (επεξεργαστή και μνήμη έχει και αυτή), κάτι εξίσου εύκολο, που γίνεται μέσω software". Μου λέτε πού μπορώ να βρω αυτό το software και αν μπορώ να "πιέσω" την κάρτα γραφικών μου. Εχω μία SiS 300/305. Επίσης, όταν συμπιέζω μία ταινία, ποια είναι η καλύτερη συμπίεση για τον ήχο;

Ενα πρόγραμμα που επιτρέπει τις ρυθμίσεις ταχύτητας καρτών γραφικών είναι το Tweak All.



Αγαπητέ φίλε,

Ενα πρόγραμμα που επιτρέπει τις ρυθμίσεις ταχύτητας καρτών γραφικών είναι το Tweak All, το οποίο μπορείς να κατεβάσεις από την Tucows ή τη downloads.com. Αυτό επιτρέπει γενικά το πείραμα πολλών λειτουργιών του συστήματος. Πολλές εταιρείες παρέχουν οι ίδιες το απαραίτητο software για τον υπερχρονισμό των καρτών τους, οπότε έλεγξε αν η SiS περιλαμβάνει κάτι τέτοιο στο πακέτο της κάρτας σου (στους drivers ή σε κάποιο manager πρόγραμμα). Πάντως, κακά τα ψέματα, η κάρτα σου δεν είναι φτιαγμένη για επιδόσεις, οπότε μην περιμένεις να δεις βελτίωση με τον υπερχρονισμό.

χρόνια οι δυνατότητες T&L της GeForce έκαναν τον κόσμο να αναρωτιέται αν και πότε θα αρχίσουν τα παιχνίδια να έχουν τέτοιες απαιτήσεις. Τώρα πλέον μπορούμε να μιλάμε με σιγουριά για το γεγονός αυτό. Ηδη παιχνίδια όπως το Doom 3, το Unreal 2 και άλλα πολλά κάνουν ευρεία χρήση τεχνολογιών όπως αυτή. Δυστυχώς, για τους κατόχους παλαιότερων καρτών, εκτός από τη σαφή χαμηλή απόδοση στα μελλοντικά παιχνίδια, ενδέχεται να μην μπορούν να τα τρέξουν καθόλου, ό,τι επεξεργαστή και να έχουν. Και ειδικά από τη στιγμή της ύπαρξης του Xbox, το οποίο διαθέτει T&L, είναι σχεδόν βέβαιο ότι πολλές εταιρείες θα μεταφέρουν απλώς τα παιχνίδια τους από το PC στο Xbox και το αντίθετο και δεν νομίζω ότι θα θέλουν να ξαναγράφουν τον κώδικα, πετσοκόβοντας ένα σωρό στοιχεία, εφέ και γραφικά για να τα κάνουν συμβατά με παλιότερα συστήματα. Κάτι τέτοιο, εκτός από ασύμφορο, είναι και υπερβολικά χρονοβόρο.

Βεβαίως, κανένα πρόβλημα δεν μένει άλυτο! Χάρη στην πληροφορία του φίλου μας Αλέξανδρου, ανακαλύψαμε το πρόγραμμα 3D-Analyze, το οποίο θα δώσει πνοή στις παλιές 3D κάρτες σας! Τρέχοντάς το, μπορείτε πρακτικά να επέμβετε στο OpenGL και το DirectX, απενεργοποιώντας ή "εξομοιώνοντας" hardware λειτουργίες που η κάρτα σας μπορεί να μη διαθέτει! Ετσι, μπορείτε να εξομοιώσετε το T&L ώστε να μπορείτε να



τρέξετε παιχνίδια που το απαιτούν (όπως το Spider-Man), αλλά και να "πειράξετε" τις λοιπές λειτουργίες, ώστε να φέρετε την απόδοση του παιχνιδιού στα μέτρα των επιδόσεων του συστήματός σας! Βεβαίως κάθε εξομοίωση θα έχει αντίκτυπο στην απόδοση και κάθε απενεργοποίηση στην ποιότητα των γραφικών, αλλά μην τα θέλετε όλα! Το πρόγραμμα είναι μόλις 304KB και θα το βρείτε στην http://www.tommti-systems.de/main-Dateien/files.html.

Χάρης Κλάδης

TroubleShooter



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Κατ' αρχάς, συγχαρητήρια για το περιοδικό μας και εις ανώτερα!!! Εχω την εξής ερώτηση: Γίνεται να μετατρέψω τα wma που εχώ σε mp3 και αν ναι, με ποιο πρόγραμμα (freeware εννοείται);

! Με το WinAMP! Πας στο Preferences/Plug-Ins/Output, επιλέγεις το Disk Writer plug-in, κάνεις configure και επιλέγεις τον encoder της αρεσκείας σου. Αν έχεις εγκατεστημένο κάποιο αξιόλογο MR3 encoder, τότε μπορείς να επιλέξεις να χρησιμοποιήσεις αυτόν, αλλιώς θα πρέπει να μετατρέψεις το αρχείο πρώτα σε .wav και έπειτα σε MP3...

ΜΟΝΟ 60Hz;

Αγαπητό "PC Master", Μπαίνω κατευθείαν στο ψητό: Εχω έναν Athlon 1.100MHz με Geforce 2 Ti 64MB, 512MB μνήμη συστήματος και monitor Sony CPD 230. Το πρόβλημά μου σχετίζεται με την ανάλυση που δουλεύω, στα 1.024x768x16 με ρυθμό ανανέωσης στα 100Hz. Πολλές φορές το σύστημα ξεκινά με το ρυθμό στα 60Hz, κάτι που συμβαίνει συχνά και στα παιχνίδια. Εχω βρει μια μικρή λύση και χρησιμοποιώ το πρόγραμμα MultiRes, αλλάζοντας διά χειρός το ρυθμό ανανέωσης. Μήπως μπορείς να μου πεις τι να κάνω για να ξεφορτωθώ το ενοχλητικό αυτό πρόβλημα;

Νίκος Κατσίδης



Φίλε Νίκο,

Το πρόβλημα εντοπίζεται στους drivers της nVIDIA. Πολύς κόσμος χρησιμοποιεί το πρόγραμμα που χρησιμοποιείς και εσύ, για να δώσει προσωρινή λύση. Κατά τ' άλλα, το μόνο που μπορούμε να περιμένουμε, είναι μία διορθωτική κίνηση της nVIDIA στους νέους drivers της, οι οποίοι αναμένονται από στιγμή σε στιγμή.

ΘΕΛΩ FRAMES!

Θα ήθελα να μου πείτε πώς δημοσιεύω ιστοσελίδα με το Frontpage 98, ιδιαίτερα αν έχει frames. Εχω σελίδα στη διεύθυνση http://users.panafonet.gr/spyrmak, αλλά πώς θα βάλω frames;

spyrmak@panafonet.gr



Για να χρησιμοποιήσεις frames, θα πρέπει η κεντρική σελίδα σου (π.χ. index.htm) να περιλαμβάνει μόνο τον κατάλληλο κώδικα για τον ορισμό των frames (είναι η λεγόμενη frame page). Για παράδειγμα, ο προαναφερόμενος κώδικας δημιουργεί δύο frames, το ένα δίπλα από το άλλο, από τα οποία το αριστερό έχει πλάτος 120 pixels, ενώ το δεξί καταλαμβάνει το υπόλοιπο διαθέσιμο πλάτος:

```
<html>
<head>
<title>Τίτλος</title>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>
<frameset cols="120,*"
frameborder="NO" border="0"
framespacing="0">
<frame name="Left" scrolling="NO"
noresize src="leftframe.htm">
<frame name="Right"
src="rightframe.htm">
</frameset>
<noframes>
<body>
</body>
</noframes>
</html>
```

Οπως βλέπεις, μέσα στο frameset υπάρχουν δύο frames: το Left, που καλεί το αρχείο leftframe.htm (εκεί θα βάλεις το menu που θέλεις να εμφανίζεται στο αριστερό μέρος της οθόνης), και το Right που καλεί το αρχείο rightframe.htm. Τώρα χρειάζεται προσοχή στα links που θα βάζεις στο site, διότι, εκτός από τη διεύθυνση και την περιγραφή, θα πρέπει να προσδιορίζεις και το frame μέσα στο οποίο θα πρέπει να ανοίξει η σελίδα. Για παράδειγμα, το link που έχεις στο site σου:

```
<a
href="onomata.htm"><strong>ONOMA
TA</strong></a>
```

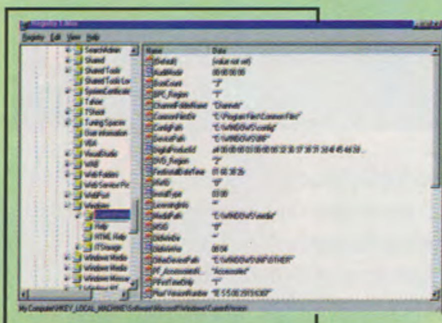
θα πρέπει να γίνει:

```
<a href="onomata.htm"
target="Right"><strong>ONOMATA</st
rong></a>
```

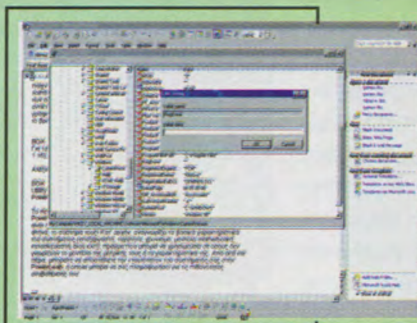
ώστε να προσδιορίσεις ότι το onomata.htm θέλεις να εμφανιστεί στο δεξί frame.

ΒΗΜΑ - ΒΗΜΑ Ανώνυμο Windows Update

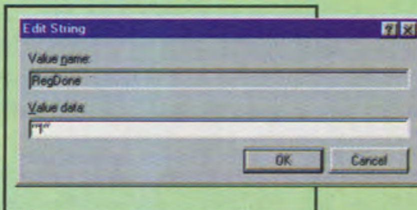
Θέλετε να κάνετε update στα Windows χωρίς να προσφέρετε στη Microsoft όλα τα στοιχεία σας; Κανένα πρόβλημα!



1 Πηγαίνετε στο Start, πατήστε Run και γράψτε regedit. Πηγαίνετε HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion.



2 Στο δεξί παράθυρο του interface βρείτε το RegDone. Κάντε δεξί κλικ και επιλέξτε Modify.



3 Γράψτε "1" στο dialog box, πατήστε OK, κλείστε το Registry Editor και επανεκκινήστε. Τρέξτε το Windows Update από το CD και voila!

Μια επική ιστορία αγάπης, θανάτου και μαγείας

Η Μπαλάντα του Πανδοχέα

Από το λογοτέχνη του φανταστικού
Peter S. Beagle

"Ήρθαν απ' τη στροφή του δρόμου, πέρα από το ρυάκι που κανείς δεν πίνει το νερό του. Τρεις γυναίκες ήταν, τρεις καβαλάρισσες που πήγαιναν κοντά κοντά. Μια μαύρη, μια καστανή και μια τόσο ανοιχτόχρωμη που η λέξη λευκή θα έχανε τη σημασία της..." Με αυτά τα λόγια περιγράφει το παιδί του στάβλου τη μοιραία άφιξη των τριών γυναικών στο πανδοχείο του αφεντικού του - τριών γυναικών με παράξενες δυνάμεις, που είχαν ξεκινήσει μια απίθανη, απέλπιδα αναζήτηση. Η παρουσία τους θα αλλάξει για πάντα τους ανθρώπους του πανδοχείου, όπως και τις ίδιες.

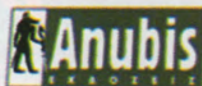
Μια επική, περίτεχνη ιστορία αγάπης και θανάτου, που μπλέκεται με την αγωνιώδη προσπάθεια των ηρωίδων να αποτραπεί η μαύρη μοίρα που περιμένει το μεγαλύτερο μάγο του κόσμου.

Η Μπαλάντα του Πανδοχέα



Peter S. Beagle

συγγραφέας του κλασικού
The Last Unicorn



"Μια τρυφερή ιστορία γύρω από μια χαμένη αγάπη, που εκτυλίσσεται σε έναν κόσμο πλημμυρισμένο μαγεία."
New York Times Book Review



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847,
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095,
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr



Των φρονίμων τα παιδιά...

...πριν αγοράσουν, ελέγχουν! Και ένα από τα σημαντικότερα που πρέπει να ελέγχει κανείς, αλλά που δυστυχώς λίγοι από εμάς το κάνουν, είναι οι εγγυήσεις των προϊόντων που αγοράζουμε. Για το θέμα αυτό θα συζητήσουμε αυτόν το μήνα στην παρούσα στήλη.

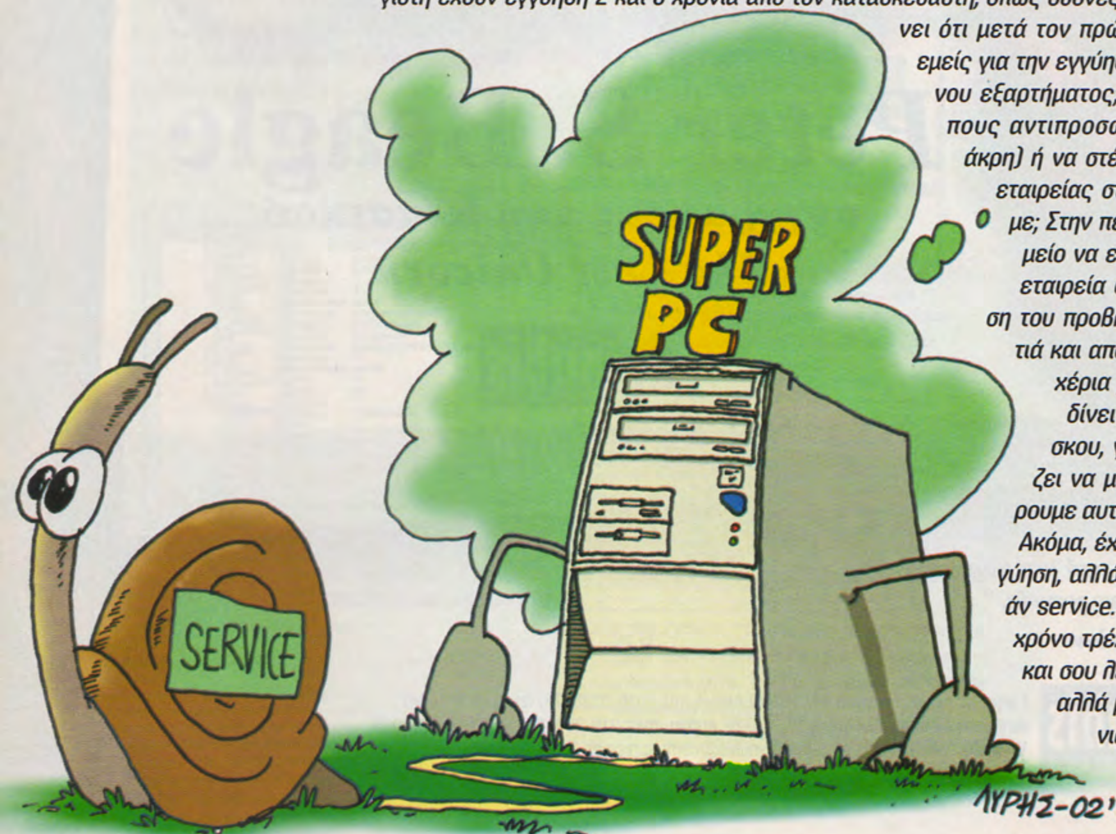
Το θέμα των εγγυήσεων θίγει ο αναγνώστης μας Ιππόλυτος Γκιντσιούδης στο e-mail του που θα διαβάσατε στη συνέχεια. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, με τους προβληματισμούς του φίλου μας:

"Αγαπητό 'PC Master',

Προσπερνώ τα συγχαρητήρια για την ύλη σας και μπαίνω κατευθείαν στο θέμα. Θα ήθελα να ασχοληθείτε με ένα θέμα που απασχολεί την πλειονότητα του αναγνωστικού κοινού σας και είναι η εγγύηση των προϊόντων πληροφορικής (hardware). Οι περισσότεροι από μας, παλιοί και μη στο χώρο, ακόμα δεν ξέρουμε τι πραγματικά περιλαμβάνουν τα δύο και τρία χρόνια εγγύηση που δίνουν οι εταιρείες στα προϊόντα τους, όπως και ποιος δίνει την εγγύηση. Το κατάστημα; Ο εισαγωγέας; Η εταιρεία παραγωγής; Με αποτέλεσμα να τρέχουμε όλοι σαν τρελοί να βρούμε το δίκιο μας. Και γίνομαι πιο σαφής.

Κάποιος που θα αγοράσει ένα καινούριο PC συνήθως στο κατάστημα του λένε, ανάμεσα στα άλλα, 'έχεις έναν χρόνο εγγύηση', το οποίο σημαίνει πως οτιδήποτε κι αν πάθει ένα μέρος του υπολογιστή του σε διάστημα ενός χρόνου, είναι υποχρεωμένοι να τον αλλάξουν. Ξέρω, όμως, ότι κάποια μέρη του υπολογιστή έχουν εγγύηση 2 και 3 χρόνια από τον κατασκευαστή, όπως οθόνες και σκληροί δίσκοι. Αυτό σημαίνει ότι μετά τον πρώτο χρόνο πρέπει να τρέξουμε εμείς για την εγγύηση και την αλλαγή του χαλασμένου εξαρτήματος; Και αν ναι, πού; Στις κατά τόπους αντιπροσωπίες (που σιγά μη βγάλουμε άκρη) ή να στέλνουμε mails στα γραφεία της εταιρείας στο εξωτερικό και να περιμένουμε; Στην περίπτωση που φτάσουμε στο σημείο να επικοινωνήσουμε με την ίδια την εταιρεία στο εξωτερικό για αντικατάσταση του προβληματικού εξαρτήματος, τι χαρτιά και αποδεικτικά πρέπει να έχουμε στα χέρια μας; Η εγγύηση των 3 ετών που δίνει μια εταιρεία ενός σκληρού δίσκου, για παράδειγμα, από πότε αρχίζει να μετράει; Μπορούμε να το τσεκάρουμε αυτό;

Ακόμα, έχω ακούσει να λένε 3 χρόνια εγγύηση, αλλά μόνο στον πρώτο χρόνο δωρεάν service. Αυτό τι σημαίνει; Οτι τον πρώτο χρόνο τρέχουν (ναι, καλά!) αυτοί για σένα και σου λένε τζάμπα τι έχει το μηχάνημα, αλλά μετά τρέχεις εσύ τα άλλα 2 χρόνια για τον εαυτό σου για να βγά-



λεις άκρη; Αλλο ένα ευαίσθητο σημείο είναι αυτό που σου λένε 'άμα ανοίξεις το κουτί του υπολογιστή, τέρμα η εγγύηση, ακόμα και αν δεν πείραξες τίποτα'. Σιγά, βρε παιδιά. Να μη δω τι μου βάλατε μέσα; Και αν κάνεις το λάθος και βάλεις κάνα έξτρα σκληρό ή καμιά έξτρα καρτούλα, από κει και πέρα ό,τι κι αν γίνει, και η οθόνη να καεί, και το mouse να μη δουλεύει, αυτό που έκανες εσύ φταίει; Ετσι, αν το πας για φτιάξιμο, σηκώνουν τα χέρια ψηλά, λέγοντας 'συγγνώμη, δεν είναι δικό μας λάθος' και ούτε που μπαίνουν στον κόπο να δουν τι φταίει.

Επίσης, θα σας αναφέρω δύο λεπτομέρειες που έμαθα ύστερα από μια περιπέτεια 2 μηνών που πέρασα όταν θέλησα να αλλάξω ένα προβληματικό DVD-ROM drive σε μια γνωστή αλυσίδα καταστημάτων πληροφορικής (δεν έχει σημασία το όνομα). Αγόρασα το DVD, το εγκατέστησα στο μηχάνημά μου και νοίκιασα μια ταινία από video club για να τη δω την ίδια κιόλας μέρα. Κατά τη διάρκεια της ταινίας κόλλησε μία φορά... δύο... τρεις και να σου και η μπλε οθόνη και κόκκαλο το μηχάνημα! Ε, λέω, θα φταίει το δισκάκι, αφού είναι πολυχρησιμοποιημένο. Την επόμενη μέρα νοίκιασα 2 ταινίες και πάλι τα ίδια, το μηχάνημα δυσκολευόταν να διαβάσει τα δισκάκια. Αφού δοκίμασα και άλλες ταινίες - οι οποίες είχαν προβλήματα σε μένα αλλά στα DVD players των φίλων μου έτρεχαν κανονικά - και 2 καινούριες, με τα δισκάκια σε τέλεια κατάσταση, κατάλαβα ότι φταίει το DVD player και το επέστρεψα στο κατάστημα για αλλαγή. Εκεί δέχτηκαν να μου το αλλάξουν, αλλά με τις τόσες δοκιμές είχαν περάσει 20 μέρες από την ημέρα αγοράς και έτσι έμαθα τις δύο πικρές 'περί εγγύησης' αλήθειες.

1ον: Αν τους επέστρεφα το DVD player μέσα σε τρεις μέρες από τη στιγμή αγοράς του, θα μου το άλλαζαν επί τόπου, ενώ τώρα έπρεπε να περιμένω να το στείλουν στην Αθήνα (μένω στο Βόλο), να το κοιτάξουν οι ειδήμονες εκεί και να τους στείλουν ένα άλλο. Ολη αυτή η ιστορία τράβηξε δύο μήνες. Και ερωτώ: Γιατί δεν τα λένε αυτά από πριν στους πελάτες; (Πιστεύω ότι και όλα τα άλλα καταστήματα την ίδια τακτική έχουν.) Επίσης, τι θα πάθαιναν αν μου έδιναν αμέσως ένα άλλο player; Είχαν πάνω από 15 διαθέσιμα προς πώληση στο κατάστημά τους, ίδια με το δικό μου. (BTC)

2ον: Εμαθα ότι η εγγύηση του ενός χρόνου που δίνουν σε πολλά προϊόντα περιλαμβάνει μόνο μία αλλαγή του προϊόντος. Δηλαδή σου λένε: Αγόρασες κάτι; Σου χάλασε έπειτα από έναν δυο μήνες; Πολύ ωραία, σ' το αλλάζουμε, σου φέρνουμε καινούριο αλλά μετά τέρμα η εγγύηση! Σε περίπτωση που και το καινούριο είναι σκάρτο, βγάλ' τα πέρα μόνος σου! Ελεος...

Αυτά!!!

Δεν ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματός μου, αλλά θα χαιρόμουν πολύ αν γράφατε σε μια στήλη του περιοδικού σας τι περιλαμβάνει αυτή η περίφημη εγγύηση που διαφημίζουν όλοι, γιατί οι περισσότεροι από μας πιστεύουν ότι με τα 2, 3 χρόνια εγγύηση καθαρίζουμε, αφού θα τρέχουν αυτοί για μας. Τελικά, όμως, δεν είναι έτσι, αφού και με εγγύηση και χωρίς αυτήν εμείς τρέχουμε, ξοδευόμαστε και πονοκεφαλιάζουμε πάλι.

Thanks for your time!
Ιππόλυτος Γκιντσιούδης
igints@uth.gr"

Συνήθως, φίλε μας, κάθε συσκευή που αγοράζουμε φέρει εγγύηση από την εδώ αντιπροσωπία, η οποία έχει την υποχρέωση να επισκευάσει δωρεάν την όποια βλάβη παρουσιαστεί στο προϊόν κατά τη διάρκεια της εγγύησης και εφόσον η βλάβη δεν οφείλεται σε αμέλεια/απροσεξία του χρήστη ή κακή χρήση του προϊόντος. Βέβαια, το κείμενο κάθε εγγύησης ποικίλλει και θα πρέπει κανείς να το διαβάζει πολύ προσεκτικά, προκειμένου να βεβαιωθεί πως οι ανάγκες του καλύπτονται από τα γραφόμενα εκεί. Μετά την αγορά είναι πλέον αργά, αφού ο πελάτης θεωρείται πως έλαβε γνώση και έχει αποδεχθεί το κείμενο της εγγύησης.

Ειδικά στο χώρο της πληροφορικής, επειδή τα περισσότερα περιφερειακά και εξαρτήματα έχουν χαμηλή ποιότητα κατασκευής (λόγω της συχνής αντικατάστασής τους από τους χρήστες, δεν συμφέρει τις εταιρείες που τα κατασκευάζουν να επενδύουν στην καλή κατασκευή, αλλά μόνο στις επιδόσεις και στο χαμηλό κόστος), οι πιθανότητες βλάβης εμφανίζονται ιδιαίτερα αυξημένες. Αν, λοιπόν, κάποιος δεν θέλει να ταλαιπωρείται κάθε τρεις και λίγο αν κάτι χαλάσει στο σύστημά του, τότε θα πρέπει να ζητήσει από το κατάστημα ένα συμβόλαιο συντήρησης. Με απλά λόγια, πρόκειται για μια συμφωνία ανάμεσα στον πελάτη και το κατάστημα, όπου ο πρώτος πληρώνει ένα ποσό σε ετήσια συνήθως βάση και το δεύτερο αναλαμβάνει να του παράσχει υπηρεσίες service σε χαμηλή τιμή ή χωρίς καμία επιπλέον χρέωση. Αν υπογράψετε ένα τέτοιο συμβόλαιο, βεβαιωθείτε πως αυτό περιλαμβάνει δέσμευση επίσκεψης του τεχνικού στο χώρο σας, ώστε να μη χρειάζεται να πηγαίνετε εσείς τον υπολογιστή ή το περιφερειακό στο κατάστημα. Θα δίνετε μεν κάτι παραπάνω, αλλά θα έχετε το κεφάλι σας ήσυχο.

Θα πρέπει, επίσης, να έχετε υπόψη σας πως η εγγύηση ενός προϊόντος, σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία, ανανεώνεται αυτόματα για όλη τη διάρκειά της εφόσον παρουσιαστεί βλάβη, ενώ αν το κατάστημα αρνηθεί την επισκευή μιας ελαττωματικής συσκευής, δικαιούστε να ζητήσετε την αντικατάστασή της ή την επιστροφή των χρημάτων σας. Τέλος, σε περίπτωση που αισθάνεστε ότι κάποιος προσπαθεί να σας κοροϊδέψει, εδώ είμαστε. Στείλτε μας την επιστολή ή το e-mail σας και εμείς θα δημοσιοποιήσουμε το θέμα, κάτι που συνήθως έχει καλά αποτελέσματα για όσους από εσάς αισθάνεστε πως "σας πνίγει το δίκιο σας"! PC

Αίσιο τέλος...

Ο αναγνώστης μας Κυριάκος Σιδηρόπουλος, για τα προβλήματα του οποίου γράψαμε στη στήλη του προηγούμενου μήνα, μας έστειλε την εξής επιστολή:

"Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά το περιοδικό σας και κυρίως εσάς για τη δημοσίευση της επιστολής που σας έστειλα. Το πρόβλημα με τον Η/Υ φαίνεται να λύθηκε ή τουλάχιστον έτσι ελπίζω. Εχω την αίσθηση ότι ακριβώς λόγω της δημοσίευσης της επιστολής κατάφερα να κλείσω αξιοπρεπώς τις σπουδές μου γι' αυτό το εξάμηνο."

Χαιρόμαστε που βοηθήσαμε το φίλο μας και ευχόμαστε στο μέλλον ο υπολογιστής του να είναι... χαλκέντερος!

Μεταξύ μας

ΑΠΑΓΟΡΕΥΟΝΤΑΙ ΤΑ GAMES ΔΙΑ ΝΟΜΟΥ;

Ηταν ανάγκη να μας "κάτσει" κι αυτό καλοκαιριάτικα; Για τη γιάφκα του "PC Master" λέω...

Κι εκεί που ήμουνα έτοιμος να σας μιλήσω για τον πρόωρο χαμό του 29άχρονου Gene Kan, ενός από τους πρωτεργάτες της Gnutella, και για παραλίες, χελιδονάκια και άλλα εποχικά, έπεσε στα χέρια μου μια εισηγητική έκθεση και ένα σχέδιο νόμου με τίτλο "Απαγόρευση παιγνίων", που έκανε το αίμα να παγώσει στις φλέβες, τις αρτηρίες και τα τριχοειδή αγγεία μου.

Προσπαθώ να δώσω μια εύθυμη διάσταση, όμως το θέμα δεν είναι καθόλου αστείο, αγαπητοί αναγνώστες. Το σχέδιο νόμου έχει ήδη ψηφιστεί από το θερινό Τμήμα της Βουλής (επί της αρχής, κατά άρθρο και στο σύνολό του) και το μόνο που απομένει είναι να δημοσιευθεί στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως ώστε να αποτελέσει νόμο του ελληνικού κράτους. Ισως, μάλιστα, όταν εσείς διαβάζετε αυτές τις γραμμές, αυτό να έχει ήδη γίνει.

Διάβασα και ξαναδιάβασα την εισηγητική έκθεση και το σχέδιο νόμου, προσπαθώντας να βρω πού είχα κάνει λάθος στην ερμηνεία του διότι, δεν μπορεί, κάπου θα πρέπει να έχω κάνει κάποιο λάθος. Δεν είναι δυνατόν να μας απαγορεύει η πολιτεία να παίζουμε Computer Games, δεν είναι λογικό. Και όχι μόνο σε όλους τους δημόσιους χώρους (όπως τα Internet Cafés), αλλά και στο σπίτι μας. Κι όμως, αυτό φαίνεται να λέει ο νέος νόμος. Νομικές γνώσεις δεν έχω, του Οικονομικού και της Πληροφορικής είμαι. Για το λόγο αυτόν επικοινώνησα με δύο δικηγόρους που ασχολούνται με τα τεκταινόμενα στο χώρο της Πληροφορικής, οι οποίοι -φευ- επιβεβαίωσαν τις υποψίες μου.

> **"Υστερα απ' όλα αυτά η κυβέρνηση αποφάσισε και εισηγείται την πλήρη απαγόρευση των ηλεκτρικών, ηλεκτρομηχανολογικών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, χωρίς καμία απολύτως εξαίρεση.**
>
> *Κωνσταντίνος Σπηλιόπουλος (κατά τη συζήτηση του σχεδίου νόμου "Απαγόρευση παιγνίων", 9/7/2002)*

Δεν θα σας κρατήσω άλλο σε αγωνία, ούτε θα προσπαθήσω να περιγράψω με δικά μου λόγια τι λέει ο νέος νόμος. Παραθέτω εδώ τα πρώτα τρία, από τα δώδεκα συνολικά άρθρα του νόμου, τα οποία είναι και το "ζουμί" της υπόθεσης. Τα υπόλοιπα εννέα αφορούν σε ποινικές και διοικητικές κυρώσεις, έκθεση βεβαίωσης παραβάσεων, τροποποιούμενες και καταργούμενες διατάξεις κ.λπ. Στη συνέχεια, θα προσπαθήσω να σας μεταφέρω αυτά που κατάλαβα από τα άρθρα αυτά.

"Σχέδιο Νόμου
Απαγόρευση παιγνίων

Αρθρο 1
Κατηγορίες παιγνίων

Κατά την έννοια των διατάξεων του παρόντος νόμου θεωρείται:

α. Μηχανικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου είναι αναγκαία και η συμβολή της μυϊκής δύναμης του παίκτη.

β. Ηλεκτρικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου απαιτείται η παρουσία ηλεκτρικών υποστηρικτικών μηχανισμών.

γ. Ηλεκτρομηχανικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου απαιτείται τόσο η παρουσία ηλεκτρικών υποστηρικτικών μηχανισμών όσο και η συμβολή της μυϊκής δύναμης του παίκτη.

δ. Ηλεκτρονικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου, εκτός των ηλεκτρικών, ηλεκτρονικών και άλλων μηχανισμών, απαιτείται η ύπαρξη και εκτέλεση λογισμικού (προγράμματος).

ε. Ψυχαγωγικό τεχνικό παίγνιο είναι εκείνο του οποίου το αποτέλεσμα εξαρτάται αποκλειστικά από την τεχνική ή πνευματική ικανότητα του παίκτη και η διενέργειά του έχει αποκλειστικά ψυχαγωγικό σκοπό.

Στην κατηγορία των ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων εντάσσονται και όσα παίγνια με παιγνιόχαρτα χαρακτηρίστηκαν ως 'τεχνικά παίγνια' με βάση τις διατάξεις του Β.δ. 29/1971 (ΦΕΚ 21Α').

Αρθρο 2
Απαγόρευση διενέργειας ή εγκατάστασης παιγνίων

1. Απαγορεύεται η διεξαγωγή των υπό στοιχεία β', γ' και δ' του άρθρου 1 παιγνίων, περιλαμβανομένων και των υπολογιστών, σε δημόσια γενικά κέντρα όπως ξενοδοχεία, καφενεία, αίθουσες αναγνωρισμένων σωματείων κάθε φύσης και σε κάθε άλλο χώρο. Επίσης, απαγορεύεται η εγκατάσταση των παιγνίων αυτών.

2. Στα μηχανικά διεξαγόμενα παίγνια επιτρέπεται μόνο η διενέργεια ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων, όπως ορίζονται στο προηγούμενο άρθρο. Στα παίγνια αυτά δεν επιτρέπεται να συνομολογηθεί στοίχημα μεταξύ οποιωνδήποτε προσώπων ή να αποδοθεί οποιασδήποτε μορφής οικονομικό όφελος στον παίκτη. Η συνομολόγηση στοιχήματος ή η απόδοση οικονομικού οφέλους στον παίκτη επιφέρει τις συνέπειες των άρθρων 4 και 5.

Αρθρο 3
Επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου

Δεν εμπίπτει στην απαγόρευση που ορίζεται στο άρθρο 2 η εγκατάσταση και λειτουργία ηλεκτρονικών υπολογιστών σε καταστήματα που λειτουργούν ως επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου. Η διενέργεια, όμως, παιγνίου με τους υπολογιστές αυτούς, ανεξάρτητα από τον τρόπο διενέργειάς του, απαγορεύεται.

Για τη λειτουργία επιχείρησης προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου απαιτείται ειδική άδεια του δήμου ή της κοινότητας στην περιφέρεια του οποίου βρίσκεται το κατάστημα και αν λειτουργεί σε πλοίο της Λιμενικής Αρχής, του αφετηρίου λιμένα. Κατά την πρώτη εφαρμογή του μέτρου η επιχείρηση πρέπει να εφοδιαστεί με την άδεια αυτή εντός τριών μηνών από την έναρξη ισχύος του νόμου αυτού."

Μέχρις εδώ, αγαπητοί αναγνώστες, ο νόμος είναι απλώς καταστροφικός για όλα τα Internet Cafés, αλλά και για όλους εμάς που τα επισκεπτόμαστε

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

"Κύριε πρόεδρε, μέχρι τώρα ξέραμε το 'πονάει χέρι, κόψει χέρι'. Τώρα ανακαλύψαμε το 'πονάει χέρι, κόψει κεφάλι'. Κάτι τέτοιο συμβαίνει με το παρόν νομοσχέδιο."

Θεόδωρος Κασσίμης
(κατά τη συζήτηση του σχεδίου νόμου "Απαγόρευση παιγνίων", 10/7/2002)

κυρίως για τα LAN parties που διοργανώνονται εκεί. Ομως, στις 10 Ιουλίου 2002, ημέρα κατά την οποία συζητήθηκαν τα τρία πρώτα άρθρα στη Βουλή, έγινε μια μικρή αλλά σημαντική τροποποίηση του άρθρου 2: Η φράση "και σε κάθε άλλο χώρο" έγινε "και σε κάθε άλλο δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο". Η τροποποίηση αυτή προτάθηκε από κάποιους βουλευτές και ο κ. υφυπουργός Οικονομικών δεν είχε "καμία αντίρρηση".

Ας δούμε, όμως, με το μάτι ενός ανθρώπου ελάχιστα εκπαιδευμένου στα νομικά, αλλά με πανεπιστημιακή μόρφωση, τι λένε αυτά τα άρθρα, ένα προς ένα.

Το πρώτο άρθρο προσδιορίζει τις κατηγορίες των παιχνιδιών. Διαχωρίζει, λοιπόν, η πολιτεία τα παιχνίδια σε άσπρα, μαύρα, κόκκινα, πράσινα και... σταφύλια. Ενώ δηλαδή χρησιμοποιεί στις πρώτες τέσσερις κατηγορίες μια συγκεκριμένη βάση κατηγοριοποίησης (τον τρόπο διενέργειάς τους ή, αλλιώς, την "πλατφόρμα" επάνω στην οποία παίζονται), η πέμπτη κατηγορία είναι ουρανοκατέβατη και ανεξάρτητη με τη βάση κατηγοριοποίησης που έχει χρησιμοποιηθεί για τις υπόλοιπες τέσσερις. Δεν ξέρω αν αυτό συνηθίζεται στις νομικές διατυπώσεις ορισμών, αλλά αν ναι, θα πρέπει να είναι ο μόνος κλάδος. (Είναι σαν να λέμε ότι οι κατηγορίες των Computer Games είναι τα Adventures, τα RPGs, τα Simulations, τα Strategies, τα Actions και τα Microsoft.) Ενα ενδιαφέρον αποτέλεσμα αυτής της ιδιόρρυθμης κατηγοριοποίησης είναι ότι η τελευταία "κατηγορία" μπορεί άνετα να αποτελεί μέρος οποιασδήποτε άλλης από τις υπόλοιπες τέσσερις κατηγορίες.

Το γεγονός αυτό μπορεί να μη φαίνεται ιδιαίτερα σημαντικό εκ πρώτης, ωστόσο, κατά την άποψή μου, παίζει μεγάλο ρόλο στη σαφήνεια της διατύπωσης των άρθρων που ακολουθούν και, κατά συνέπεια, του νόμου.

Στηριζόμενη στο άρθρο 1, η παράγραφος 1, του άρθρου 2, απαγορεύει σαφώς την εγκατάσταση και διεξαγωγή ηλεκτρικά, ηλεκτρομηχανικά και ηλεκτρονικά διεξαγόμενων παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων και των υπολογιστών, σε δημόσιους αλλά και σε ιδιωτικούς χώρους (σύμφωνα με την τροποποίηση της 10ης Ιουλίου). Στο σημείο αυτό ο νόμος δεν διαχωρίζει τα "ψυχαγωγικά τεχνικά παίγνια" από τα "τυχερά παίγνια". Τα απαγορεύει ΟΛΑ. Από φλιπεράκια και μπιλιμπίλικια μέχρι παιχνίδια υπολογιστών.

Η παράγραφος 2 του ίδιου άρθρου επιτρέπει τη διενέργεια ψυχαγωγικών τεχνικών παιγνίων, αλλά μόνο για τα μηχανικά διεξαγόμενα παιχνίδια (το σκάκι;). Ούτε λέξη για τους υπολογιστές.

Το άρθρο 3 προσπαθεί να "γλυκάνει το χάπι" για τα Internet Cafés, καθώς αναφέρει ότι, ναι, μπορεί ένα Intenet Café να έχει υπολογιστές, αλλά μόνο για να προσφέρει υπηρεσίες Internet (Web browsing βασικά και e-mail) και σαφώς όχι για παιχνίδια.

Με λίγα λόγια, αν ακολουθήσουμε "το γράμμα του νόμου", είναι παράνομο να παίζεις παιχνίδια υπολογιστών, ακόμα και στο σπίτι σου! Πέστε μου, βρε παιδιά, ότι έχω κάνει λάθος, θα τρελαθώ! Δεν μπορεί, δεν το χωράει το μυαλό μου! Αν ισχύει η δική μου ερμηνεία, πρόκειται για παγκόσμια πρωτοτυπία! Φαντάζομαι τα πρωτοσέλιδα των (ελληνικών και ξένων) εφημερίδων: "Πλήρης απαγόρευση των Computer Games στην Ελλάδα! Πληροφορίες ότι θα απαγορευθεί και το τάβλι." Ρεζίλι θα γίνουμε.

Βρε, μπας και το "παίγνιο" δεν είναι το "παιχνίδι"; Μήπως ο κ. Μπαμπινιώτης, του οποίου το λεξικό έχω σαν Ευαγγέλιο, ξέχασε να συμπεριλάβει τη νομική ερμηνεία του "παιγνίου"; Δεν νομίζω.

Αναρωτιέμαι, λοιπόν: Κανένας, μα κανένας εκπρόσωπος του λαού μας στη Βουλή δεν έχει παιδιά που να ασχολούνται με παιχνίδια υπολογιστών; Αυτά τα παιδιά δεν πηγαίνουν σε Intenet Cafés για να παίξουν με τους φίλους τους; Δεν είναι μόνον για Internet οι χώροι αυτοί. Είναι οι μόνοι χώροι στους οποίους μπορείς να παίξεις ένα multiplayer game με ικανοποιητική ταχύτητα εναντίον άλλων χρηστών, οι οποίοι συνήθως κάθονται στον διπλανό υπολογιστή σου. Πού αλλού θα μπορούσες να στήσεις ένα τοπικό δίκτυο; Σπίτι σου; Ναι, αν είσαι Ωνάσης. Αφήστε που, τώρα πια, ούτε στο σπίτι σου δεν μπορείς να διοργανώσεις LAN party...

Οπως και να έχει το θέμα, προσωπικά είμαι πεπεισμένος ότι οι νομοθέτες ενήργησαν με καλή πρόθεση και σκοπός του συγκεκριμένου νομοσχεδίου δεν είναι η ολοκληρωτική απαγόρευση των παιχνιδιών υπολογιστών, έτσι όπως τα εννοούν οι gamers, αλλά η πάταξη του φαινομένου της παράνομης διεξαγωγής τυχερών παιχνιδιών ("φρουτάκια") μέσω της απαγόρευσης εγκατάστασης οποιασδήποτε "παιχνιδομηχανής" σε δημόσιο χώρο, συμπεριλαμβανομένων και των υπολογιστών. Αλλωστε, το σχέδιο νόμου αυτό αποτελεί μια πιο αυστηρή έκδοση του αντίστοιχου νόμου του 2001, σύμφωνα με τον οποίο επιτρεπόταν μόνο τα ψυχαγωγικά τεχνικά παιχνίδια, είτε αυτά ήταν "μηχανικά" είτε ηλεκτρονικά. Κατά την περίοδο που μεσολάβησε μεταξύ της ψήφισης των δύο νόμων, οι διωκτικές αρχές συνειδητοποίησαν ότι δεν ήταν καθόλου εύκολο να ελέγξουν αν σε κάποιον χώρο οι συγκεκριμένες παιχνιδομηχανές χρησιμοποιούνται για τυχερά ή για τεχνικά παιχνίδια. Ετσι, ο νέος νόμος απαγορεύει τα πάντα, εκτός από τα μηχανικά τεχνικά παιχνίδια. Ομως, πιστεύω πως οι νομοθέτες θα πρέπει να επανεξετάσουν κάποιες πτυχές του νομοσχεδίου, καθώς άλλο πράγμα η καλή πρόθεση και άλλο ο νόμος του κράτους. Αν εγώ είμαι παραβάτης του νόμου και γνωρίζω ότι ο νομοθέτης δεν εννοούσε εμένα όταν συνέτασσε το νόμο του, δεν μπορώ να επαφίεμαι στην καλή καρδιά του δικαστή για να με αθωώσει ούτε να φέρω ως αποδεικτικό στοιχείο την καλή πρόθεση του νομοθέτη. Ο νόμος θα πρέπει να είναι σαφής στο τι απαγορεύεται και τι όχι. Ετσι λειτουργεί μια ευ-νομούμενη πολιτεία.

Εν αναμονή εξελίξεων, λοιπόν, οι οποίες είναι σίγουρο ότι θα υπάρξουν. Στο μεταξύ, αν εσείς βρείτε το λάθος στο συλλογισμό μου, το e-mail μου το ξέρετε. PC



Τα προβλήματα που εμφανίστηκαν και καθυστερούν τις πτήσεις των διαστημικών λεωφορείων προς τον Alpha, η νέα μόλυνση στα περίφημα νησιά Γκαλαπάγκος, ένα σημαντικό πανάρχαιο κρανίο και πολλά ακόμη θέματα από τους χώρους της διαστημικής έρευνας και της αρχαιολογίας θα μας απασχολήσουν σε αυτό το τεύχος, λίγο προτού ξεκινήσουμε τις δικές μας εξερευνήσεις σε κάποιο... νησάκι του Αιγαίου!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ ΣΤΗ NASA

Προβλήματα διαπιστώθηκαν έπειτα από επιθεώρηση τεχνικών στις μηχανές των διαστημικών λεωφορείων της NASA Atlantis, Columbia, Discovery και Endeavour. Συγκεκριμένα, βρέθηκαν ρήγματα στους μεταλλικούς συνδέσμους του συστήματος προώθησης όλων των διαστημικών λεωφορείων, ενώ αναβλήθηκαν οι προγραμματισμένες πτήσεις τους μέχρι να διορθωθούν οι βλάβες και να εξακριβωθεί τι ακριβώς προκάλεσε τα ρήγματα και πότε αυτά δημιουργήθηκαν.



Το πιο εντυπωσιακό είναι, βέβαια, πως τα τέσσερα λεωφορεία ενδέχεται να έχουν πραγματοποιήσει ήδη αρκετές πτήσεις, με τη βλάβη να είναι είτε υπαρκτή είτε σε εξέλιξη, επειδή κανείς δεν την είχε εντοπίσει μέχρι τώρα! Ήδη έχει αναβληθεί μία πτήση, αυτή του Columbia, που επρόκειτο να λάβει χώρα στις 19 Ιουλίου, μεταφέροντας στο Διάστημα τον πρώτο Ισραηλινό αστροναύτη, τον Ilan Ramon.

Οι αναλύσεις της βλάβης πιστεύεται ότι θα έχουν ολοκληρωθεί μέχρι τις αρχές Αυγούστου, οπότε πιθανότατα θα μάθουμε περισσότερα. Εάν διαπιστωθεί, πάντως, ότι τα ρήγματα σχετίζονται με την ηλικία των διαστημικών λεωφορείων, το πλήγμα θα είναι μεγάλο για τη NASA, που ήλπιζε πως δεν θα χρειαζόταν να ανανεώσει το "διαστημικό στόλο" της για μία τουλάχιστον δεκαετία (ήδη το Columbia είναι 21 ετών, το Discovery 19, το Atlantis 17 και το Endeavour 11). Μπελάς κι αυτός, ειδικά για τους "κατοίκους" του Alpha, που θα πρέπει να ανησυχούν λιγουλάκι...



Ήδη έχει αναβληθεί μία πτήση, αυτή του Columbia, που επρόκειτο να λάβει χώρα στις 19 Ιουλίου, μεταφέροντας στο Διάστημα τον πρώτο Ισραηλινό αστροναύτη, τον Ilan Ramon.

ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΑΣΤΕΡΟΕΙΔΟΥΣ



Στο τσακ τη γλιτώσαμε, για άλλη μία φορά... Ο μεγαλύτερος αστεροειδής που έχει προσεγγίσει τον πλανήτη μας τις τελευταίες δεκαετίες πέρασε στις 14 Ιουνίου μόλις 120.000 χιλιόμετρα μακριά από τη Γη, με ταχύτητα 40.000 χιλιομέτρων την ώρα, ενώ οι αστρονόμοι διαπίστωσαν την ύπαρξή του τρεις ολόκληρες ημέρες μετά!

Ο μεγαλύτερος αστεροειδής που έχει προσεγγίσει τον πλανήτη μας τις τελευταίες δεκαετίες πέρασε στις 14 Ιουνίου μόλις 120.000 χιλιόμετρα μακριά από τη Γη.

Ο αστεροειδής (με την κωδική ονομασία 2002MN) έχει πλέον απομακρυνθεί αρκετά εκατομμύρια χιλιόμετρα μακριά μας. Σε περίπτωση που είχε συγκρουστεί με τη Γη, δεν θα είχε προκαλέσει μαζική καταστροφή, μια και η διάμετρός του είναι σχετικά μικρή, ωστόσο, θα ήταν υπεύθυνος για μεγάλες τοπικές ζημιές στο σημείο της πτώσης και στη γύρω περιοχή.

Ο ίδιος αστεροειδής υπολογίζεται πως θα βρεθεί πάλι κοντά στη Γη το έτος 2061, οπότε οι πιθανότητες σύγκρουσής του με τον πλανήτη μας υπολογίζονται σε 1 στις περίπου 100.000. Ας ελπίσουμε πως θα τη γλιτώσουμε και πάλι ή πως οι μηχανισμοί εντοπισμού και άμυνας απέναντι σε τέτοιους "διαστημικούς κινδύνους" θα έχουν μέχρι τότε κατά πολύ βελτιωθεί...

Ο ΑΡΧΑΙΟΤΕΡΟΣ ΠΡΟΓΟΝΟΣ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ

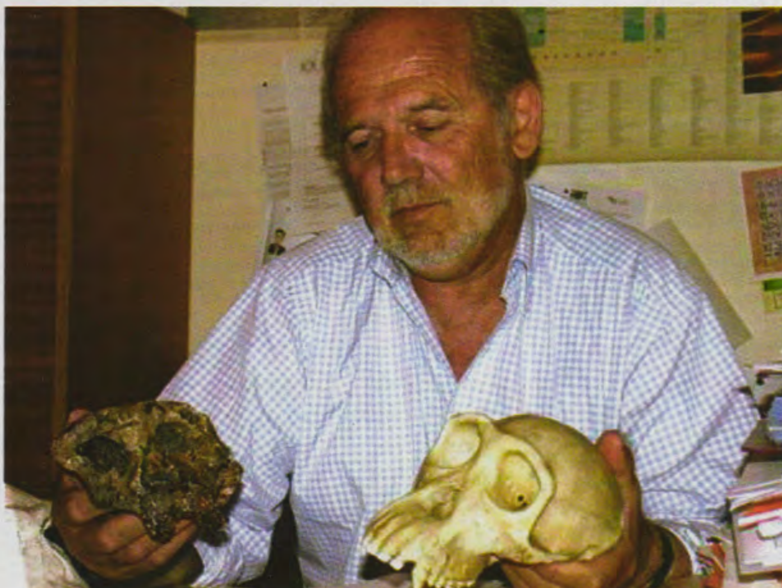


Το 2001, ένα κρανίο ανακαλύφθηκε από παλαιοντολόγους που εργάζονταν στο Τσαντ της Κεντρικής Αφρικής. Σήμερα, έναν χρόνο μετά, οι επιστήμονες ανακοίνωσαν πως, ύστερα από τις αναλύσεις που έγιναν στο κρανίο, διαπιστώθηκε πως πρόκειται για ένα από τα σημαντικότερα ευρήματα των τελευταίων χρόνων, ενδέχεται δε να αποτελεί το "χαμένο κρίκο" της ανθρώπινης ιστορίας. Μάλιστα, ο καθηγητής Daniel Lieberman του Πανεπιστημίου του Χάρβαρντ, χαρακτήρισε την ανακάλυψη ως "μία μικρή πυρηνική βόμβα στη μελέτη της εξέλιξης του ανθρώπου".

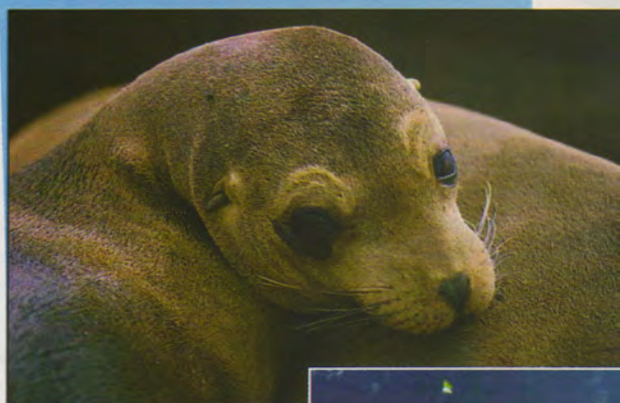
Τι ακριβώς συμβαίνει; Το κρανίο, ηλικίας έξι έως επτά εκατομμυρίων ετών, ανήκει σε ένα είδος πιθήκου, που θεωρείται πρόγονος του ανθρώπινου γένους.

Το κρανίο που βρέθηκε στο Τσαντ, ηλικίας έξι έως επτά εκατομμυρίων ετών, ανήκει σε ένα είδος πιθήκου, που θεωρείται πρόγονος του ανθρώπινου γένους.

Οι πρώτες ενδείξεις (οι αναλύσεις θα κρατήσουν για αρκετό καιρό ακόμα) δείχνουν πως ο πίθηκος αυτός συνδέεται άμεσα με την εξελικτική αλυσίδα του ανθρώπου. Σύμφωνα με το Γάλλο παλαιοντολόγο Michel Brunet, ο οποίος είχε ηγηθεί της αποστολής στο Τσαντ, τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά που φέρει το κρανίο είναι ουκ ολίγα, καθώς φτάνουν τα 15 με 20. Το κρανίο ονομάστηκε από τους επιστήμονες "Toumai", που ερμηνεύεται ως "ελπίδα ζωής" στην τοπική διάλεκτο. Αλήθεια, τι θα λένε, άραγε, οι παλαιοντολόγοι όταν ύστερα από ένα εκατομμύριο χρόνια βρουν τα κρανία των συντακτών του "PC Master"; Εκεί να δείτε αναλύσεις επί αναλύσεων που θα χρειαστούν για να προσδιορίσουν το νέο είδος που ανακάλυψαν (homo syntaktius mastigioforus)...



ΝΕΑ ΜΟΛΥΝΣΗ ΣΤΑ ΓΚΑΛΑΠΑΓΚΟΣ





Δεν προλάβαμε να γράψουμε στο προηγούμενο τεύχος για τα απομεινάρια της περυσινής μόλυνσης από την πετρελαιοκηλίδα στα νησιά Γκαλαπάγκος και ήρθε η είδηση για μια νέα κηλίδα που εμφανίστηκε, με απροσδιόριστες προς το παρόν συνέπειες για τη μοναδική πανίδα του Αρχιπελάγους.

Αυτή τη φορά η μόλυνση προήλθε από ένα μικρό πλοίο, από το οποίο "ξέφυγαν" περί τα 2.000 γαλόνια ντίζελ στις 4 Ιουλίου, κοντά σε ένα νησί των Γκαλαπάγκος, όπου ζουν πολλές χελώνες, ιγκουάνα και θαλάσσιοι λέοντες. Επειδή η κηλίδα ήταν μικρή, δεν υπήρξαν άμεσες συνέπειες στον πληθυσμό των νησιών ούτε αναφέρθηκαν προβλήματα μέχρι στιγμής σε κάποια από τα είδη, ωστόσο, κανείς δεν μπορεί να είναι βέβαιος για τις τυχόν μακροπρόθεσμες επιπτώσεις της.

Αυτή τη φορά η μόλυνση προήλθε από ένα μικρό πλοίο, από το οποίο "ξέφυγαν" περί τα 2.000 γαλόνια ντίζελ στις 4 Ιουλίου, κοντά σε ένα νησί των Γκαλαπάγκος.

Υπενθυμίζουμε πως το προηγούμενο παρόμοιο ατύχημα συνέβη τον Ιανουάριο του 2001, οπότε χύθηκαν στον Ειρηνικό, στην περιοχή των Γκαλαπάγκος, 240.000 ολόκληρα γαλόνια πετρελαίου! Τι κρίμα να μη μαθαίνουμε από τα λάθη μας...



ΕΝΑ ΠΑΛΑΤΙ ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ

Οι εργάτες που έσκαβαν σε περιοχή της Λευκωσίας για την ανέγερση νέου δημαρχιακού μεγάρου, έπεσαν πάνω σε μία ιδιαίτερα σημαντική ανακάλυψη: Ο δήμαρχος της πόλης επρόκειτο να εγκατασταθεί πάνω στα ερείπια ενός μεσαιωνικού παλατιού, που χτίστηκε πριν από 800 χρόνια!

Σύμφωνα με τον Παύλο Φλουρέντζο, φροντιστή του Μουσείου της Κύπρου, πρόκειται για τα θεμέλια του πρώτου παλατιού της γαλλικής δυναστείας των Lusignan, οι οποίοι βασίλευαν στο νησί από το 1192 έως το 1489. Η δυναστεία αυτή έχτισε τρία παλάτια στη Λευκωσία, από τα οποία μέχρι σήμερα είχαν ανακαλυφθεί μόνο τμήματα του τρίτου, στην τουρκοκρατούμενη πλευρά της πρωτεύουσας.



Το πρώτο παλάτι ολοκληρώθηκε το 1211 και χρησιμοποιούνταν έως το 1373, έτος κατά το οποίο καταστράφηκε. Ηδη οι ανασκαφές έφεραν στο φως πέτρινους τοίχους πάχους ενός και ύψους τριών μέτρων, ενώ ανακαλύφθηκαν, επίσης, αγγεία και τοιχογραφίες. Η αρχαιολογική υπηρεσία της Κύπρου παρακολουθούσε στενά τις εργασίες για την ανέγερση του δημαρχιακού μεγάρου από νωρίς, μια και στην περιοχή είχαν ανακαλυφθεί ευρήματα και στο παρελθόν, ανάμεσά τους και τάφοι που χρονολογούνται από το 800 π.Χ.! Η ανακάλυψη του παλατιού έχει ιδιαίτερη σημασία, αφού η μεσαιωνική Κύπρος είναι σήμερα γνωστή μόνο από τα πλούσια λογοτεχνικά ευρήματα της εποχής και όχι από αντικείμενα ή κτήρια, μια και μόνο λιγοστά από αυτά έχουν έρθει ως τώρα στο φως...

Η δυναστεία των Lusignan έχτισε τρία παλάτια στη Λευκωσία, από τα οποία μέχρι σήμερα είχαν ανακαλυφθεί μόνο τμήματα του τρίτου, στην τουρκοκρατούμενη πλευρά της πρωτεύουσας.





ΜΑΓΙΑΣ: ΟΠΑΔΟΙ ΤΗΣ... ΣΟΚΟΛΑΤΑΣ;

Μέχρι σήμερα, οι επιστήμονες πίστευαν πως ο άνθρωπος ξεκίνησε να καταναλώνει τη σοκολάτα εδώ και περίπου 1.500 χρόνια. Ωστόσο, μια νέα ανακάλυψη τοποθετεί πλέον τη χρήση της μία χιλιετία πιο πίσω!

Σε αυτό το συμπέρασμα έφτασαν οι επιστήμονες ανακαλύπτοντας απομεινάρια από κακάο σε τσαγιέρες των Μάγιας, οι οποίοι φαίνεται πως χρησιμοποιούσαν τη σοκολάτα ως ρόφημα εδώ και 2.600 χρόνια. Οι τσαγιέρες αυτές βρέθηκαν στην αρχαία πόλη των Μάγιας Rio Azul.

Η σοκολάτα ήταν απαραίτητο συμπλήρωμα σε κάθε γεύμα των Μάγιας, ενώ ανακάτευαν σε αυτήν και διάφορα άλλα συστατικά, πολλά από τα οποία δεν έχουν ακόμα πλήρως αναλυθεί.

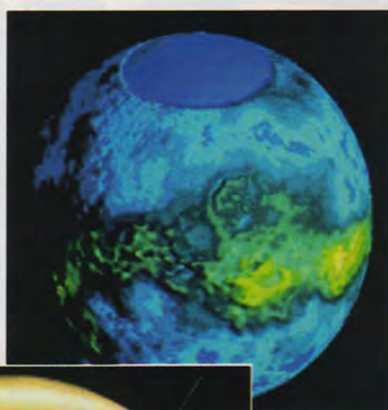
Οι αναλύσεις των δειγμάτων από τις τσαγιέρες έγιναν από το βιοχημικό W. Jeffrey Hurst, ο οποίος εντόπισε θειοβρωμίνη (πρόκειται για τη χημική "υπογραφή" του κακάο, απαραίτητη πρώτη ύλη της σοκολάτας) σε 3 από τα 14 δείγματα. Τώρα οι επιστήμονες αναζητούν τα ίχνη της σοκολάτας και στον πολιτισμό των Ολμέκων, οι οποίοι έζησαν στον κόλπο του Μεξικού πριν από τους Μάγιας, ανάμεσα στο 1.500 και το 500 π.Χ. Μια πραγματικά γλυκιά αναζήτηση, δεν συμφωνείτε;

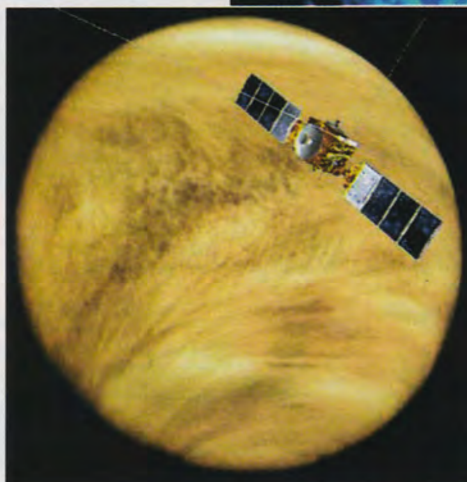
Η σοκολάτα ήταν απαραίτητο συμπλήρωμα σε κάθε γεύμα των Μάγιας, ενώ ανακάτευαν σε αυτήν και διάφορα άλλα συστατικά, πολλά από τα οποία δεν έχουν ακόμα πλήρως αναλυθεί.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΗΝ ΑΦΡΟΔΙΤΗ

Τα σχέδια της Ευρωπαϊκής Διαστημικής Εταιρείας (ESA) για αποστολή ενός διαστημόπλοιου στον Αρη, τα οποία είχαν πρότινος μπει "στο ψυγείο", ήρθαν ξανά στην επιφάνεια, αφού το ενδιαφέρον για την αποστολή, που ονομάζεται "Venus Express", αναθερμάνθηκε...

Το διαστημόπλοιο Venus Express θα πρέπει να εκτοξευθεί μέσα στον Νοέμβριο του 2005, μια και τότε η θέση της Αφροδίτης σε σχέση με τη Γη θα είναι η πλέον ευνοϊκή.





Οπως δήλωσε στις 11 Ιουλίου ο πρόεδρος του Διοικητικού Συμβουλίου της ESA Alain Bensoussan, το project ίσως να είναι τελικά υλοποιήσιμο παρά τους αρχικούς δισταγμούς εξαιτίας του υψηλού προϋπολογισμού του, οι οποίοι είχαν οδηγήσει και στην αρχική απόφαση για ματαίωσή του.

Προς το παρόν, το σοβαρότερο πρόβλημα για την αποστολή φαίνεται να είναι η εκκρεμότητα της ιταλικής συμμετοχής σε αυτήν, η οποία θα παραταθεί ως τις 15 Οκτωβρίου, ημερομηνία κατά την οποία η γειτονική μας χώρα έχει δεσμευθεί να δώσει την τελική απάντησή της.

Το διαστημόπλοιο Venus Express θα πρέπει να εκτοξευθεί μέσα στον Νοέμβριο του 2005, μια και τότε η θέση της Αφροδίτης σε σχέση με τη Γη θα είναι η πλέον ευνοϊκή. Το διαστημόπλοιο, εφόσον τελικά επισκεφθεί το δεύτερο πλανήτη του ηλιακού συστήματός μας, προβλέπεται να μελετήσει σε βάθος το περιβάλλον του με όργανα που έχουν ήδη αναπτυχθεί ως αναπληρωματικά για το Mars Express. Αν η αποστολή εγκριθεί, τελικά, η ESA θα είναι η μόνη διαστημική εταιρεία της Γης με προγραμματισμένες επισκέψεις για όλους τους πλανήτες του ηλιακού συστήματός μας. Να και μια ευρωπαϊκή πρωτιά στο Διάστημα, αν, βέβαια, όλα πάνε καλά με το Venus Express...

SETI: ΣΗΜΑΔΙΑ ΖΩΗΣ ΣΕ 25 ΧΡΟΝΙΑ



Εχουμε αναφερθεί συχνά από τη στήλη μας στο Ινστιτούτο SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence) που ερευνά με διάφορες μεθόδους μακρινά σημεία του Σύμπαντος, ψάχνοντας για σημάδια νοήμονος εξωγήινης ζωής.

Από το 1984, έτος κατά το οποίο ιδρύθηκε, το Ινστιτούτο SETI έχει εξετάσει 500 άστρα που θεωρήθηκαν "ύποπτα" για εκπομπές ραδιοσημάτων εξωγήινης προέλευσης.

Αναρωτιέστε τι έχει γίνει μέχρι σήμερα; Από το 1984, έτος κατά το οποίο ιδρύθηκε, το Ινστιτούτο έχει εξετάσει 500 άστρα που θεωρήθηκαν "ύποπτα" για εκπομπές ραδιοσημάτων εξωγήινης προέλευσης, ωστόσο σε όλες τις περιπτώσεις αποδείχθηκε ότι τα ραδιοσήματα αυτά προέρχονταν από γήινες δραστηριότητες. Αλλα 500 άστρα, για τα οποία υπάρχουν παρόμοιες ενδείξεις, περιμένουν υπομονετικά τη σειρά τους. Παρόλα αυτά, φαίνεται πως η αναμονή θα είναι μικρότερη από αυτήν των προκατόχων τους, αφού το SETI αποκτά πλέον νέα, προηγμένη τεχνολογία, προκειμένου να διευκολυνθεί στις έρευνές του: Το 2005 ένα δίκτυο 350 ειδικών δορυφορικών πιάτων, κόστους 26 εκατομμυρίων δολαρίων, θα είναι έτοιμο να ξεκινήσει τη λειτουργία του, επιταχύνοντας τις διαδικασίες των αναζητήσεων του SETI κατά 100 φορές! Το Allen Telescope Array, όπως ονομάζεται, το οποίο κατασκευάζεται σε τοποθεσία 500 χιλιόμετρα βορειοανατολικά του Σαν Φρανσίσκο, θα εργάζεται πυρετωδώς 24 ώρες το 24ωρο, κάτι που κάνει τους υπευθύνους του SETI να αισιοδοξούν πως έχουν αυξημένες πιθανότητες ανεύρεσης νοήμονος εξωγήινης ζωής στο Διάστημα μέσα στα επόμενα 25 χρόνια! Το πώς θα επικοινωνήσουμε μετά με τους εξωγήινους, αφού πρώτα τους βρούμε, είναι, βέβαια, ένα άλλο ζήτημα...



ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟΝ ΜΥΘΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ FRANK HERBERT

DUNE
HOUSE ATREIDES
ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΑΤΡΕΙΔΩΝ



BRIAN HERBERT & KEVIN J. ANDERSON



Ζήστε τη γέννηση ενός έπους!

ΤΟ Α' ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΤΡΙΛΟΓΙΑΣ ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ

Πρωτοπορία
- Γραβιάς 3-5, Πλ. Κάνιγγος, Αθήνα Τηλ.: 010 3801591
- Λ. Νίκης 3, Θεσσαλονίκη Τηλ.: 0310 226190

SOLARIS
Μπόταση 6, Αθήνα
Τηλ.: 010 3841065

βιβλιοκίνηση
- Φιλολάου 125, Παγκράτι Τηλ.: 010 7510024
- Αγ. Αναργύρων 31, Αγ. Ανάργυροι
- Ακαδημίας 76, Αθήνα
- Ματζαγριωτάκη 107, Καλλιθέα
- Λ. Δημοκρατίας 28, Μελίσσια
- Δεκελείας & Χατζηγεωργίου 2, Ν. Φιλαδέλφεια

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:
- Β. Όλγας 141
- Κωνσταντινουπόλεως 8
- Μ. Μπότσαρη 126, Κ. Τούμπα
- Π. Τσαλδάρη 35, Νεάπολη
- 25ης Μαρτίου 112
- Αριστοτέλους 79, Εύοσμος

κάισσα
- Καλλιδρομίου 8 & Ιπποκράτους, Αθήνα, Τηλ.: 010 3606488
- Κονδύλη 7, Μαρούσι
- Πλ. Αγίας Αικατερίνης 21, Ηράκλειο
- Γ' Σεπτεμβρίου 118, Αθήνα
- Δήλου 22, Περιστέρι
- Χωρικών 4, Γλυφάδα
- Τιμοθέου 8, Παγκράτι
- Πατριάρχου Ιωακείμ 8, Θεσσαλονίκη

Η Αγνωστη Καντάθ
Δημ. Γούναρη & Αιμιλιανού Γρεβενών 6, Θεσσαλονίκη, Τηλ.: 0310 227010, 0310 229060



Ταγμ. Τζουλάκη 8, Ηράκλειο Κρήτης
Τηλ.: 0810 288544

Με την αγορά του "Dune - Οίκος των Ατρειδών" και ενός ακόμη βιβλίου των εκδόσεων Anubis

ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ

The Spice must flow...
DUNE
ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΑΤΡΕΙΔΩΝ
www.anubis.gr

Fremen
Desert Power

BEWARE
MENTAT
processing data...



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847,
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095,
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

www.anubis.gr

ADSL στην Ελλάδα

Downloads με 256Kbps!

Του Κωνσταντίνου Μπεβούδα
bevoudas@compupress.gr

Μας πήρε μερικά χρόνια, αλλά τελικά τα καταφέραμε... Ετσι, εν έτει 2002 η τεχνολογία ADSL διατίθεται πλέον και στους Ελληνες χρήστες του Διαδικτύου και συγκεκριμένα στους χρήστες που κατοικούν στο Λεκανοπέδιο Αττικής, μια και αυτή τη στιγμή είναι διαθέσιμη μόνο στην Αθήνα. Πάντως, όπως όλα δείχνουν, σε σύντομο χρονικό διάστημα οι συνδέσεις ADSL θα είναι γεγονός και για τους υπόλοιπους χρήστες πανελλαδικά.

Η ADSL, λοιπόν, υπόσχεται ταχύτατα downloads, χαμηλά pings στα on-line games μας, ενώ μέσω αυτής ο χρήστης είναι σε θέση να φιλοξενήσει ένα site στον υπολογιστή του, μετατρέποντάς τον μέχρι και σε... server, καθώς η εν λόγω υπηρεσία εξασφαλίζει μόνιμη σύνδεση με το Internet (δεν χρειάζεται dial-up ούτε καν logon στο Δίκτυο). Οι ταχύτητες που προσφέρει (αυτή τη στιγμή - στο μέλλον αναμένονται υψηλότερες επιδόσεις) είναι 256Kbps downstream και 128Kbps upstream. Για να γίνουν οι συγκρίσεις πιο εύκολες, έχετε τη δυνατότητα να κατεβάζετε αρχεία από το Internet με ταχύτητα που αγγίζει τα 32KB/sec, ενώ μια τέτοια σύνδεση είναι 2 φορές πιο γρήγορη από μία ISDN 128Kbps, 4 φορές πιο γρήγορη από μία ISDN 64Kbps, ενώ συγκριτικά με μια απλή σύνδεση PSTN 56Kbps... δεν θέλετε να μάθετε.

Η εταιρεία που μέχρι στιγμής διαθέτει ADSL συνδέσεις σε ιδιώτες είναι η Intraconnect, προσφέροντας δύο διαφορετικά πακέτα για τους χρήστες. Περισσότερα, όμως, γι' αυτά θα δούμε στη συνέχεια. Αυτό που πρέπει να διευκρινίσουμε, είναι ότι η εν λόγω εταιρεία, πέρα από μια ταχύτατη σύνδεση στο Internet, προσφέρει και δύο τηλεφωνικές γραμμές για τις φωνητικές κλήσεις σας με σημαντικά μειωμένο κοστολόγιο (πάντα σε σχέση με το αντίστοιχο του ΟΤΕ). Επομένως, πέρα από το ταχύτατο Internet, υπάρχει και το δέλεαρ των χαμηλών χρεώσεων στα τηλεφωνήματά μας. Βέβαια, εμείς θα μείνουμε σε αυτό που μας ενδιαφέρει, στη σύνδεση με το Internet δηλαδή.

Η τεχνολογία ADSL υπάρχει στον υπόλοιπο "πολιτισμένο" κόσμο εδώ και αρκετά χρόνια. Σήμερα, η συγκεκριμένη τεχνολογία κάνει ένα πετυχημένο ντεμπούτο και στην ελληνική αγορά, δίνοντας για πρώτη φορά στον απλό χρήστη τη δυνατότητα να έχει μια γραμμή broadband σπίτι του με λογικό κόστος.

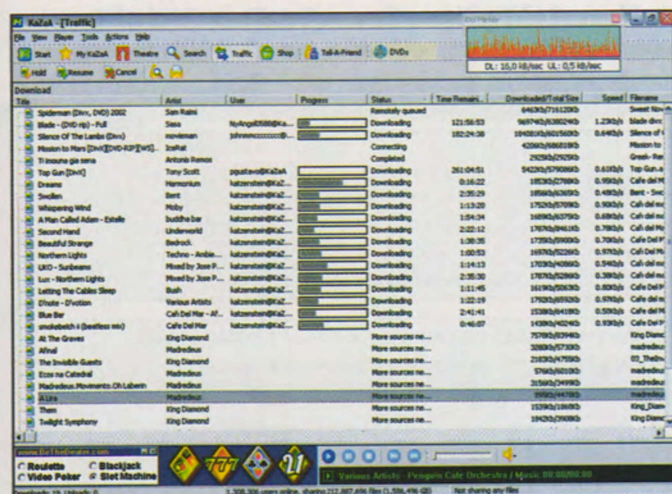


Προκειμένου, όμως, να καταλάβουμε καλύτερα πώς λειτουργεί μία ADSL γραμμή και πώς παρέχει υπηρεσίες broadband, θα πρέπει να ρίξουμε μια ματιά στην τεχνολογία που κρύβεται πίσω από αυτήν.

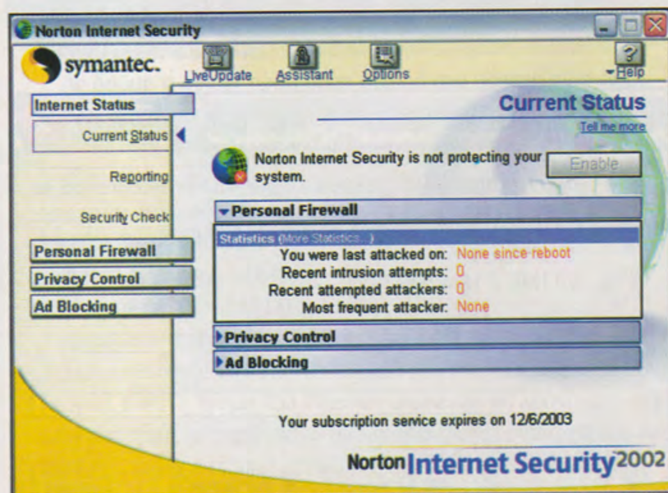
Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ

Το DSL (Digital Subscriber Line) είναι μία τεχνολογία που εκμεταλλεύεται αχρησιμοποίητες (πολύ υψηλές) συχνότητες πάνω στο υπάρχον δίκτυο χάλκινων καλωδίων, προκειμένου να μεταφέρει δεδομένα σε πολύ υψηλές ταχύτητες. Για καθεμία υπηρεσία χρησιμοποιούνται διαφορετικές συχνότητες. Χάρη σε αυτό το γεγονός, μία ADSL σύνδεση μπορεί να μεταφέρει σήμα για φωνή (τηλεφωνήματα, fax) ενώ είναι συνδεδεμένη στο Internet, χωρίς καμία απολύτως μείωση της ταχύτητας. Ακόμη και Video-on-Demand να χρησιμοποιεί κανείς, μπορεί ταυτόχρονα να μιλά στο τηλέφωνο, να δέχεται fax και να κατεβάζει δεδομένα από το Internet με 32KB/sec.

Η επικοινωνία μέσω μιας ADSL σύνδεσης γίνεται εξ ολοκλήρου ψηφιακά. Εξελιγμένες τεχνικές διαμόρφωσης του σήματος (κάτι που στην ουσία σημαίνει υψηλή συμπίεση των δεδομένων) επιτρέπουν στα απλά χάλκινα καλώδια (στην περίπτωσή μας του ΟΤΕ) να γνωρίζουν μια "δεύτερη άνοιξη", προσφέροντας ταχύτητες που παλαιότερα ανήκαν στη σφαίρα της φαντασίας.



Η ADSL σύνδεση αποδεικνύεται ο παράδεισος των δικτύων peer-to-peer. Αν χρησιμοποιείτε προγράμματα, όπως τα KaZaA, LimeWire και XoloX, τότε τα 32KB/sec download θα σας ενθουσιάσουν...



Η χρήση ενός καλού firewall είναι επιβεβλημένη σε μια γραμμή ADSL. Μην ξεχνάτε ότι στις συνδέσεις του είδους ο χρήστης έχει σταθερή IP Address και ως εκ τούτου είναι πιο "εκτεθειμένος" σε κακόβουλες ενέργειες (βλ. hacking) τρίτων.

ΕΙΔΗ ΣΥΝΔΕΣΕΩΝ

Υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη DSL συνδέσεων, αλλά εμείς θα αναφερθούμε στα xDSL. Τα διαφορετικά ακρωνύμια που προκύπτουν έχουν ως βάση τις δυνατότητες downstream και upstream που προσφέρει η γραμμή. Σε αλφαβητική σειρά, λοιπόν, ιδού τα είδη xDSL συνδέσεων:

ADSL Η Asymmetric Digital Subscriber Line είναι η πιο γνωστή μορφή DSL σύνδεσης. Το bandwidth που παρέχει (θεωρητικά πάντα) αγγίζει τα 800Kbps σε upstream και τα 8Mbps σε downstream.

CDSL Η Consumer DSL σύνδεση είναι μία τεχνολογία που ανήκει στη Rockwell. Χρειάζεται ειδικό hardware (το κατασκευάζει η Rockwell), ενώ προσφέρει 1Mbps downstream και περί τα 800Kbps upstream.

G.Lite Μια μορφή τεχνολογίας DSL, η οποία προσφέρει περίπου από 1,544Mbps μέχρι 6Mbps downstream, ενώ αγγίζει τα 128 με 384Kbps upstream.

HDSL Η High bitrate DSL είναι μια συμμετρική DSL γραμμή, κάτι που σημαίνει ότι το bandwidth για upstream αλλά και downstream είναι το ίδιο και φτάνει τα 1,54Mbps.

IDSL Το "I" μπροστά από το DSL προέρχεται από το ISDN. Εχουμε, λοιπόν, μια σύνδεση DSL, η οποία διαθέτει ίδιες δυνατότητες upstream και downstream με μια γραμμή ISDN 128Kbps.

RADSL Η Rate Adaptive DSL είναι μια ασύμμετρη DSL γραμμή η οποία, βασισμένη σε software της Westell, προσαρμόζει το ρυθμό αποστολής και λήψης δεδομένων στην ποιότητα της γραμμής σύνδεσης με τον τελικό χρήστη. Το μέγιστο downstream αγγίζει τα 7Mbps, ενώ το upstream το 1Mbps. Μια ακριβή, επαγγελματική λύση.

SDSL Η Symmetric DSL υπόσχεται ταχύτατο downstream αλλά και upstream, που αγγίζει τα 2,3Mbps.

VDSL Η Very high data rate DSL είναι μια τεχνολογία σύνδεσης DSL, η οποία απευθύνεται σε providers ή σε πολυεθνικές εταιρείες που έχουν ανάγκη για σχεδόν απεριόριστο bandwidth. Η απόσταση του τελικού χρήστη (server, αν προτιμάτε) από τον provider πρέπει να είναι το πολύ 1,5Km. Τέλος, το upstream αγγίζει τα 16Mbps, ενώ το διαθέσιμο downstream τα 52Mbps.

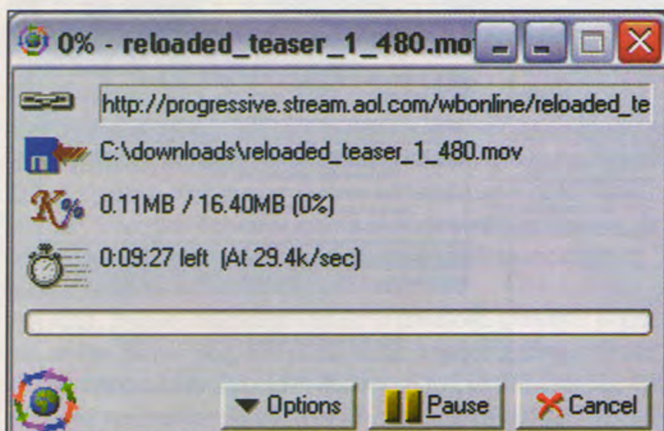
Η ADSL ΚΑΙ Ο GAMER

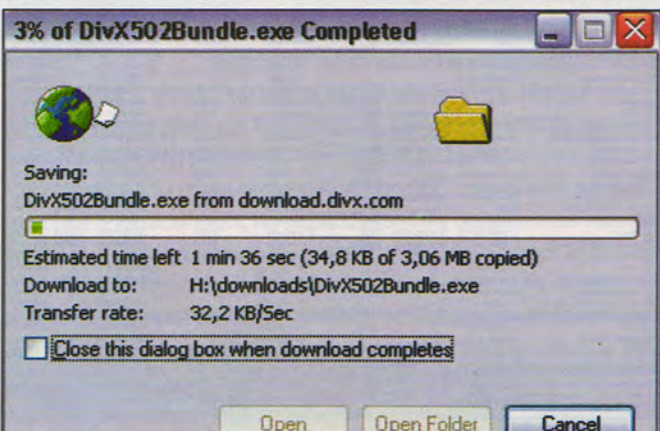
Τα οφέλη που αποκομίζει ένας φίλος των PC games με την εγκατάσταση και χρήση μιας ADSL γραμμής είναι πολλά. Ενα από τα σημαντικότερα αφορά στα χαμηλά pings που "επιστρέφει" η γραμμή, όταν συνδεόμαστε με το Internet για ένα on-line game. Το ping (η υστέρηση του δικτύου στις εντολές μας, δηλαδή) είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες για ένα on-line game και αποτελεί θα έλεγε κανείς την ειδοποιό διαφορά που καθιστά το παιχνίδι ευχαρίστηση ή ταλαιπωρία. Με χαμηλά pings (όπως σε μία ADSL γραμμή) οι ενέργειές μας αλλά και τα αποτελέσματά τους μεταφέρονται ταχύτατα από και προς τον server που φιλοξενεί το παιχνίδι, με αποτέλεσμα να μπορούμε να αντιδράμε ταχύτερα. Σε ένα shoot' em up (π.χ. το Unreal Tournament), για παράδειγμα, η ADSL γραμμή σε σχέση με μία απλή PSTN σύνδεση 56Kbps εξασφαλίζει την... on-line ζωή. Αρα, είστε σε θέση να απολαύσετε τα on-line παιχνίδια που σας αρέσουν και να αποδείξετε τι αξίζετε, χωρίς να σας "περιορίζει" μια κακή σύνδεση. Σε παιχνίδια στρατηγικής, τώρα, όπου το ping δεν είναι το άλφα και το ωμέγα, αλλά είναι σημαντικό να μη γίνεται disconnect από το χρήστη, με μία σύνδεση ADSL το εκνευριστικό ενδεχόμενο να "πέσει η γραμμή" δεν υφίσταται πλέον, οπότε τέρμα οι "τσάμπα ήττες".

Πέρα, όμως, από τις εξαιρετικές δυνατότητες που δίνει η ADSL σύνδεση στα προαναφερθέντα θέματα, μην ξεχνάτε ότι υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε download ό,τι επιθυμείτε από το Internet με ταχύτητες που αγγίζουν τα 32KB/sec. Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει ότι μπορείτε να έχετε στο PC σας τα τελευταία demos των αγαπημένων σας παιχνιδιών, χωρίς να περιμένετε ατελείωτες ώρες να "κατέβουν" και χωρίς να χρεώνεστε ένα σωρό χρήματα. Επιπλέον, τα ενδιαφέροντα modifications που κυκλοφορούν στο Internet για πολλά παιχνίδια (π.χ. Quake III: Arena), τα οποία, όμως, έχουν μέγεθος αρκετών Megabytes, είναι πλέον στη διάθεσή σας με σχετική ευκολία. Πίστες, patches, extra υλικό, editors, ό,τι επιθυμείτε για τα αγαπημένα σας παιχνίδια (και όχι μόνον) είναι πλέον προσιτά σε μερικά μόνο λεπτά της ώρας.

ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ο εξοπλισμός που απαιτείται για να συνδεθεί κάποιος σ' ένα δίκτυο γραμμών ADSL, δεν μπορεί να θεωρηθεί εξεζητημένος. Σε αντίθεση με άλλες λύσεις, όπως το Satellite, το hardware που πρέπει να διαθέτει περιορίζεται σε ένα ειδικό ADSL modem, το





Η χρήση ενός download manager είναι "must" σε μια σύνδεση ADSL. Τα περισσότερα προγράμματα της κατηγορίας "σπάνε" το αρχείο που επιθυμείτε να κατεβάσετε σε πολλά τμήματα, "τραβώντας" το από διαφορετικούς servers. Ως αποτέλεσμα αυτού είναι η πλήρης εκμετάλλευση του bandwidth της γραμμής.

οποίο παρέχουν οι εταιρείες που προσφέρουν αυτού του είδους τις συνδέσεις. Φυσικά, χρειάζεται και μια τηλεφωνική γραμμή, ενώ, επειδή το ADSL modem παρέχει έξοδο δικτύου (RJ-45), για να συνδεθεί ο υπολογιστής με αυτό χρειάζεται και μια κάρτα δικτύου. Από εκεί και πέρα, είστε έτοιμοι να σερφάρετε το Internet με απίστευτες (για τα δεδομένα) ταχύτητες, μιλώντας ταυτόχρονα στο τηλέφωνο... Το κόστος του hardware έχει ως εξής: Η εγκατάσταση (συμπεριλαμβάνει το ADSL modem) κοστίζει περί τα € 65,00, ενώ μια κάρτα δικτύου που συνδέεται μέσω του PCI διαύλου στο PC μας κοστίζει γύρω στα € 30,00. Από εκεί και πέρα, ο χρήστης, ανάλογα με το πακέτο σύνδεσης που θα επιλέξει, πληρώνει μηνιαία συνδρομή από € 15,00 μέχρι € 45,00. Όπως αντιλαμβάνεται κανείς, το κόστος είναι απολύτως λογικό, ενώ συγκρινόμενο με το αντίστοιχο συνδέσεων PSTN ή ISDN, είναι ελάχιστα ακριβότερο.



Το modem ADSL που παρέχει η Intraconnect είναι της Paradyne και κατασκευάζεται στις ΗΠΑ. Εξωτερικά μοιάζει με ένα κοινό PSTN modem.



Τέρμα πια τα disconnects και τα χαμηλά pings κατά τα on-line games σας... Επιτέλους, αντιμετωπίστε τον υπόλοιπο κόσμο με ίσους όρους και πάρτε την εκδίκησή σας απ' όσους σας θεωρούσαν "εύκολο στόχο".

Πέρα από την έξοδο για δίκτυο, το ADSL modem παρέχει και βύσματα τύπου RJ-11 (τα γνωστά βύσματα τηλεφώνου), στα οποία ο χρήστης πρέπει να συνδέσει τις τηλεφωνικές συσκευές του (ή συσκευές fax) για να μπορεί να πραγματοποιήσει και τηλεφωνικές κλήσεις.

ΠΟΣΟ ΚΟΣΤΙΖΕΙ

Το κόστος μιας ADSL γραμμής είναι απολύτως λογικό και ταυτόχρονα προσιτό για κάθε χρήστη που επιθυμεί να ξεφύγει μια για πάντα από τις αργές ταχύτητες που προσφέρουν οι dial-up συνδέσεις. Αν συνυπολογιστεί, δε, και το κόστος μιας dial-up σύνδεσης (ακόμη και τα "κρυμμένα": βλ. χρονοχρέωση ΕΠΑΚ), καταλήγει στο συμπέρασμα ότι συνολικά μία ADSL σύνδεση 256Kbps downstream και 128Kbps upstream κοστίζει όσο μια dial-up σύνδεση ISDN 128Kbps. Φυσικά, τα οφέλη της πρώτης δεν περιορίζονται μόνο στο αυξημένο bandwidth (δεν απασχολείται γραμμή κατά τη σύνδεση, ο υπολογιστής είναι συνεχώς on-line). Αναλυτικά, τώρα, η μόνη εταιρεία που προσφέρει αυτή τη στιγμή σε ιδιώτες ADSL συνδέσεις είναι η Intraconnect (τηλ.: 010 2855830). Σύντομα, όμως, θα δραστηριοποιηθούν κι άλλες εταιρείες στο χώρο, όπως η Vivodi Telecom (τηλ.: 010 8893777), η FORTHnet (τηλ.: 0801 11 38888) αλλά και ο ΟΤΕ.

> Το κόστος μιας ADSL γραμμής είναι απολύτως λογικό και ταυτόχρονα προσιτό για κάθε χρήστη που επιθυμεί να ξεφύγει μια για πάντα από τις αργές ταχύτητες.

Συνδεσμολογίες xDSL

Τύπος	Μέγιστο upstream	Μέγιστο downstream	Μέγιστη απόσταση χρήστη από server
ADSL	800Kbps	8Mbps	5.500m
HDSL	1,54Mbps	1,54Mbps	3.650m
IDSL	144Kbps	144Kbps	10.700m
MSDSL	2Mbps	2Mbps	8.800m
RADSL	1Mbps	7Mbps	5.500m
SDSL	2,3Mbps	2,3Mbps	6.700m
VDSL	16Mbps	52Mbps	1.200m

Οι ταχύτητες downstream που μπορεί να προσφέρει μια DSL σύνδεση ξεκινούν από 144Kbps και φτάνουν τα 52Mbps.

Ας δούμε τι ισχύει τώρα όσον αφορά στο κόστος μιας ADSL σύνδεσης μέσω της Intraconnect. Κατ' αρχάς, παρέχονται δύο ειδών πακέτα, με το δεύτερο να είναι αρκετά πιο συμφέρον. Εσείς διαβάστε τις πληροφορίες και για τα δύο πακέτα και κρίνετε ποιο ταιριάζει περισσότερο στις ανάγκες σας. Έχουμε και λέμε, λοιπόν:

Πακέτο Home Connect

Τέλος σύνδεσης: € 65,00
Μηνιαίο τέλος: € 15,00
Πρόσθετα τέλη για χρήση Internet: € 0,012 ανά λεπτό

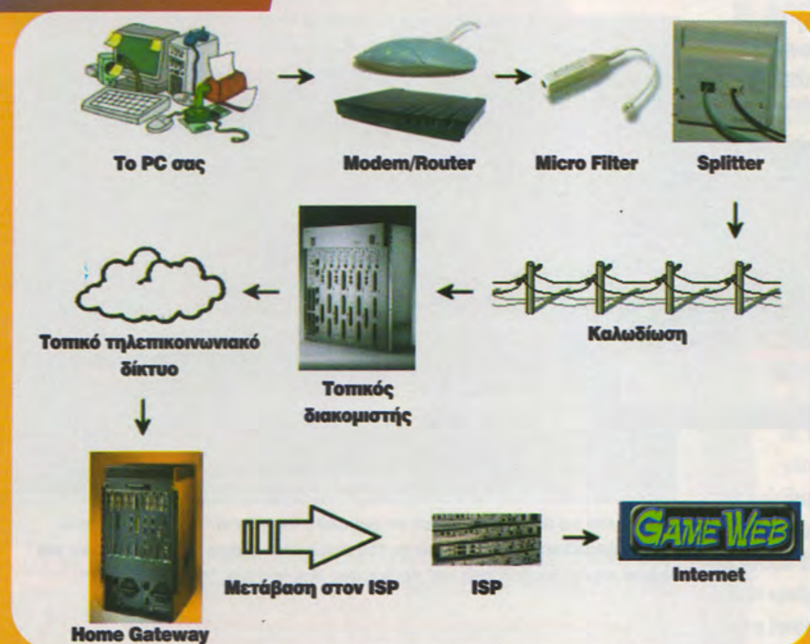
Στο συγκεκριμένο πακέτο υπάρχει μεν χαμηλό μηνιαίο τέλος (πάγιο), αλλά η χρήση του Internet υπόκειται σε χρονοχρέωση, κάτι που ίσως να αποδειχθεί μπούμερανγκ για έναν χρήστη που θέλει να κάνει εντατική χρήση της σύνδεσής του στο Δίκτυο.

Το δεύτερο πακέτο μοιάζει αρκετά πιο δελεαστικό:

Πακέτο Home Connect Plus

Τέλος σύνδεσης: € 65,00
Μηνιαίο τέλος: € 45,00

ADSL στην Ελλάδα



Το σχεδιάγραμμα περιγράφει τη συνδεσμολογία μιας ADSL σύνδεσης.

Σε αυτό το πακέτο μπορεί το μηνιαίο τέλος να είναι υψηλότερο απ' ό,τι στο πρώτο, αλλά η χρήση του Internet είναι απεριόριστη. Δεν υπάρχει, δηλαδή, κανενός είδους χρονοχρέωση είτε ογκοχρέωση. Και στις δύο περιπτώσεις, πάντως, μιλάμε για σύνδεση με δυνατότητα 256Kbps downstream και 128Kbps upstream. Ακόμη, δεν υπάρχει καμία απολύτως χρέωση οποιασδήποτε μορφής από τον ΟΤΕ. Για την ακρίβεια, ο μεγάλος τηλεπικοινωνιακός φορέας της πατρίδας μας δεν εμπλέκεται πουθενά...

Από πλευράς hardware, τώρα, το μόνο που θα χρειαστείτε είναι μία κάρτα δικτύου τύπου Fast Ethernet. Στο κόστος του ADSL modem συμπεριλαμβάνονται τα € 65,00 της εγκατάστασης. Το καλώδιο Crossed Ethernet που θα συνδέσει την κάρτα δικτύου σας με το ADSL modem θα σας το δώσει ο τεχνικός της Intraconnect, οπότε... άλλο ένα έξοδο μείον.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Μετά την τεχνολογία σύνδεσης Satellite, που έχει κάνει εδώ και αρκετό καιρό την εμφάνισή της στον ελληνικό χώρο, η ADSL αποτελεί μια πιο "σίγουρη" λύση όσον αφορά στον τομέα παροχής υπηρεσιών broadband. Εχοντας ως κύριο όπλο το προσιτό κόστος (σε πλήρη αντίθεση με το κόστος μιας σύνδεσης Satellite), η εν λόγω τεχνολογία προβάλλει ως μία άριστη επιλογή για έναν χρήστη που επιθυμεί "κάτι παραπάνω" από μια απλή σύνδεση στο Διαδίκτυο. Το γεγονός ότι όλο και περισσότεροι φορείς μπαίνουν επιθετικά στο παιχνίδι, δείχνει ότι η συγκεκριμένη τεχνολογία έχει μέλλον μπροστά της. Εξάλλου, αν το καλοσκεφτείτε, δεν χρησιμοποιεί καμιά επαναστατική τεχνολογία: Δεν χρειάζεται τεράστιες επενδύσεις από πλευράς provider, ενώ στην ουσία εκμεταλλεύεται το υπάρχον δίκτυο χάλκινων καλωδίων.

Η ADSL, λοιπόν, είναι εδώ για να μείνει και, όπως όλα δείχνουν, ενδέχεται να αλλάξει αρκετά τα gaming δεδομένα μας. Οι on-line αρένες ποτέ δεν ήταν τόσο κοντά...

PC

ΑΠΟΡΙΕΣ

➤ Συνδεόμενος, για παράδειγμα, σε έναν server Quake 3: Arena, τι pings επιστρέφει μια ADSL γραμμή;
Το ping του χρήστη στη χειρότερη περίπτωση μπορεί να αγγίξει μέχρι και τα 40msec. Φυσικά, μιλάμε για περιπτώσεις που υπάρχει τέτοια δυνατότητα και από τον server με τον οποίο συνδεόμαστε. Πολλές φορές το ping κυμαίνεται ανάμεσα στα 10 με 30 msec. Αντίστοιχες τιμές για συνδέσεις PSTN είναι 300 με 500 msec, ενώ μια καλή ISDN σύνδεση μπορεί να πετύχει μέχρι και 55 msec. Ως γνωστόν, το ping είναι η υστέρηση απόκρισης του δικτύου, επομένως όσο μικρότερο τόσο καλύτερο.

➤ Θα κατεβάζω πάντα με 32KB/sec, ό,τι download και να κάνω;
Οχι πάντα. Αυτό, όμως, δεν εξαρτάται μόνο από το bandwidth της γραμμής σας, αλλά και από πολλούς "τρίτους" παράγοντες, όπως οι δυνατότητες που έχει, για παράδειγμα, ο server απ' τον οποίο κάνετε κάποιο download. Με τη χρήση, όμως, κάποιου download manager το προαναφερόμενο πρόβλημα ξεπερνιέται. Ακόμη, μπορείτε να κάνετε πολλά downloads ταυτόχρονα, για να εκμεταλλευτείτε καλύτερα το bandwidth της γραμμής.

➤ Μπορεί να συνδέσει κάποιος πολλά PCs σε μια ADSL γραμμή;
Φυσικά. Οι χρήστες μοιράζονται αντίστοιχα το διαθέσιμο bandwidth της γραμμής (το οποίο είναι αρκετά υψηλότερο από περιπτώσεις όπου η γραμμή που μοιράζεται είναι ISDN).

➤ Στα δίκτυα που εκμεταλλεύονται cable modems, το bandwidth κάθε χρήστη έχει άμεση σχέση με τη συνολική κίνηση του Δικτύου και συγκεκριμένα με τους συνδεδεμένους "τοπικούς" χρήστες. Ισχύει κάτι τέτοιο και σε μια γραμμή ADSL;
Οχι, σε καμία περίπτωση. Με την ADSL γραμμή συνδέεστε κατευθείαν με τον αντίστοιχο provider, χωρίς να συνδέεστε πρώτα σε κάποιο τοπικό δίκτυο χρηστών.

➤ Υπάρχει χρονοχρέωση κατά τη σύνδεση, όπως με τον ΕΠΑΚ;
Ούτε ο ΟΤΕ ούτε η Intraconnect δεν χρεώνουν με κανέναν τρόπο (μιλάμε για το πακέτο απεριόριστης χρήσης Internet από τη δεύτερη εταιρεία) το χρόνο που ξοδεύετε on-line.

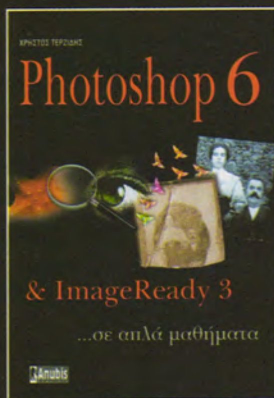
➤ Υπάρχει ογκοχρέωση από την Intraconnect ή όριο (συνήθως Gigabytes) δεδομένων που μπορεί να κατεβάσει ο χρήστης, όπως στο δορυφορικό internet;
Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει ούτε ογκοχρέωση ούτε μέγιστο όριο αποστολής-λήψης δεδομένων.

➤ Ο ΟΤΕ πού εμπλέκεται;
Τα χάλκινα καλώδια που μεταφέρουν το σήμα είναι ιδιοκτησία του ΟΤΕ. Το κόστος ενοικίασής τους εκ μέρους του χρήστη πληρώνεται από τη μηνιαία συνδρομή του προς την Intraconnect, που παρέχει την ADSL σύνδεση.

Η Βιβλιοθήκη της Πληροφορικής

Γραφικά & Internet



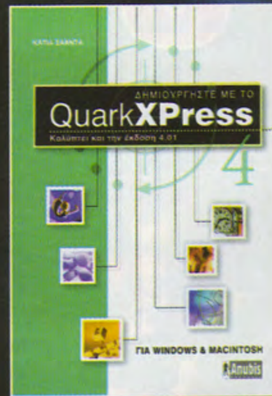


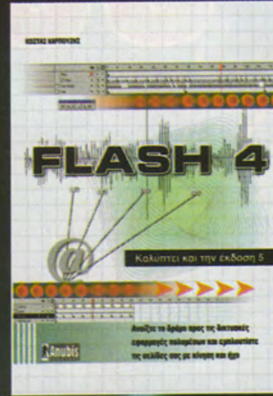


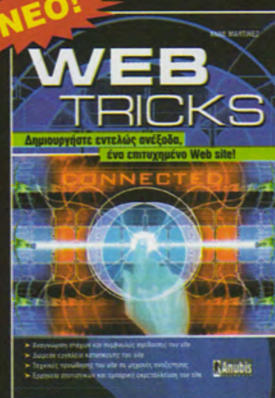






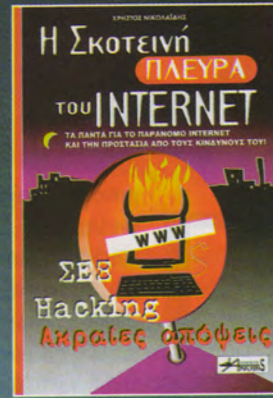




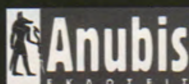




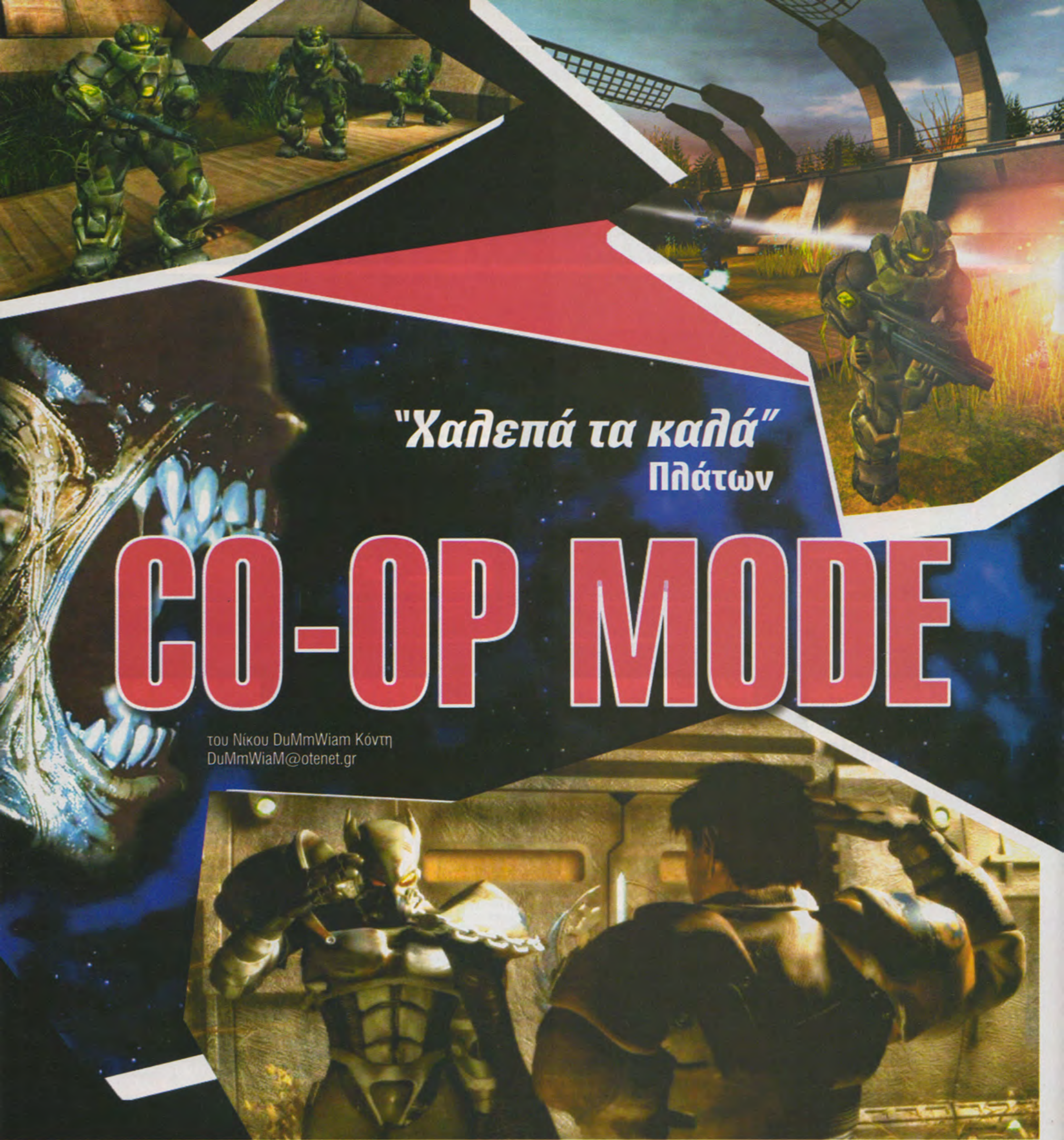




Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.:010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr



"Χαλεπά τα καλά"
Πλάτων

CO-OP MODE

του Νίκου DuMmWiam Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr

Προτού ξεκινήσουμε τη διεξοδική παρουσίαση του Co-Op Mode, θα ήθελα να ευχαριστήσω το φίλο του περιοδικού Νίκο Αποστολέλλη, ο οποίος μου έδωσε το έναυσμα γι' αυτό το άρθρο. Ο Νίκος, λοιπόν, στο γράμμα που έστειλε στο περιοδικό μας και δημοσιεύτηκε στο τεύχος 151, στη στήλη "FANzine", έθεσε ορισμένες σημαντικότατες απορίες: Τι είναι το Co-Op Mode, πώς μπορούμε να το ξεχωρίσουμε, γιατί το μπερδεύουμε με άλλα είδη παιχνιδιού; Αυτού του είδους οι απορίες, κατά τη γνώμη μου, ανάγουν το gaming σε πραγματική επιστήμη και αποδεικνύουν πόσο περίπλοκο είναι, πόσα φοβερά μυστήρια κρύβει και τη μοναδική ορολογία που το χαρακτηρίζει. Δεν ξέρω εάν το γνωρίζετε, αλλά σε λιγοστά πανεπιστήμια του εξωτερικού (στην Αγγλία νομίζω) το gaming διδάσκεται ως μάθημα! Σίγουρα η νέα αυτή "επιστήμη" βρίσκεται στα σπάργανα, αλλά σύντομα είμαι σίγουρος θα γίνει ένας από τους μεγαλύτερους κλάδους της πληροφορικής. Ως απόδειξη της προφητικής κουβέντας μου (από εδώ και πέρα θα με φωνάζετε Ιούλιο, όχι Καίσαρα, αλλά Βερν), αναλογιστείτε πόσοι χρήστες ασχολούνται με το Internet, πόσοι με τον προγραμματισμό (πάσης φύσεως) και πόσοι με το gaming!

Με το που έφθασε αυτή η επιστολή-βόμβα στα γραφεία του "PC Master" (γνωστά και ως Ελληνικό Πανεπιστήμιο των Gamers), ο πρύτανης του πανεπιστημίου Βαγγέλης Κράτσας με κάλεσε στο γραφείο του και μου είπε τα εξής: "Αγαπητέ λέκτορα του Πανεπιστημίου των Gamers, DuMmWiaM. Προέκυψε μία έκτακτη αποστολή την οποία πρέπει να φέρεις εις πέρας, διότι απειλούνται οι λεπτές ισορροπίες στο χώρο του gaming! Η απορία του φίλου Νίκου

Στο χώρο του gaming μέχρι στιγμής έχουμε γνωρίσει δύο βασικές κατηγορίες παιχνιδιών (modes): το Single Player και το Multiplayer. Στο μεν πρώτο ο άμοιρος παίκτης βρίσκεται μοναχούλης του ενάντια στον υπολογιστή και τους υπηρέτες του, ενώ στο δεύτερο ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με άλλους παίκτες, είτε ως μέλος μίας ομάδας είτε μόνος του. Η εμπειρία, όμως, και οι ατελείωτες ώρες gaming έχουν δείξει ότι υπάρχει και μία τρίτη επιλογή gameplay, μία χρυσή τομή, η οποία χρόνια τώρα χαρίζει στον gamer μοναδικές εμπειρίες. Το όνομα αυτής είναι Co-Op Mode και λίγο πολύ όλοι την έχουμε βιώσει, απλώς δεν το έχουμε αντιληφθεί...



έχει σπείρει τον πανικό στη Σύγκλητο. Κάνε κάτι να λύσεις αυτό το X-File." Εσκυψα το κεφάλι, σκέφτηκα για 2,31 δευτερόλεπτα και απάντησα με στόμφο... "Yes, (PC) master!" Αμέσως έτρεξα πίσω στο κάστρο μου και κλειδώθηκα στη βιβλιοθήκη. Αρχαίοι τόμοι κατέβηκαν από τα ράφια, σκονισμένες περγαμηνές ξεδιπλώθηκαν στα τραπέζια και η μελέτη ξεκίνησε. Επειτα από 10 μέρες μελέτης, 15 μέρες ύπνου, 25 γύρους απ' όλα χωρίς κρεμμύδι και 15 λίτρα μπίρα, οι απαντήσεις ήταν στο μυαλό μου... και στο αφιέρωμα που διαβάζετε αυτή τη στιγμή.

ΤΙ ΕΣΤΙ CO-OP MODE;

Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων και για την καλύτερη κατανόηση του κειμένου που θα ακολουθήσει, θα επιχειρήσω έναν πρόχειρο ορισμό του συγκεκριμένου όρου: Co-Op Mode είναι η μορφή παιχνιδιού στην οποία οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να συνεργαστούν και να συνδυάσουν την αποτελεσματικότητά τους σε αποστολές με αντιπάλους που ελέγχει είτε ο υπολογιστής είτε πολύ λιγότεροι σε αριθμό συμπαίκτες.

Σε καμία περίπτωση οι ομάδες δεν πρέπει να είναι ισάριθμες, γιατί τότε μεταβαίνουμε σε άλλα είδη/κατηγορίες παιχνιδιού. Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, όταν οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες, αντίπαλες μεταξύ τους, τότε δεν έχουμε Co-Op Mode, αλλά team play. Κλασικό παράδειγμα αυτού του είδους παιχνιδιού είναι το team deathmatch, το οποίο έχουμε συναντήσει στο Quake και σε άλλα first person shooters. Το team play είναι σχετικά ανούσιο, χωρίς κανέναν ιδιαίτερο σκοπό, και σιγά σιγά εξελίχθηκε σε μία νέα μορφή, την object based team play. Και εδώ έχουμε δύο ή περισσότερες ομάδες ισάριθμων παικτών, οι οποίες, όμως, δεν σκοτώνονται χωρίς λόγο, αλλά έχουν κάποιον στόχο. Στα object based team play ανήκουν όλα τα capture the flag και king of the hill είδη παιχνιδιού, στα οποία δεν έχει σημασία εάν θα σκοτώσεις τον παίκτη της αντίπαλης ομάδας, αλλά εάν θα φέρεις σε πέρας την "αποστολή". Το υπέρτατο, όμως, object based team play είναι το πασίγνωστο modification Counter-Strike. Μάλιστα, ήταν τόσο μεγάλη η επιτυχία του, που το μιμήθηκαν αρκετά μεταγενέστερα mods (tactical ops και jungle warfare για Unreal Tournament, navy seals για Quake III και άλλα).

Αρκετοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι το Counter-Strike είναι Co-Op Mode παιχνίδι, όμως, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Θα ίσχυε μόνο στην περίπτωση που στις πίστες του Counter-Strike θα μπορούσαν όλοι οι παίκτες να ανήκουν στην ίδια ομάδα και να παίζουν ενάντια στον υπολογιστή. Μόνο σε αυτή την περίπτωση θα μπορούσε κάποιος να ισχυριστεί ότι το Counter-Strike υποστηρίζει Co-Op Mode, κάτι που πιθανότατα θα γίνει στο προσεχές μέλλον με την κυκλοφορία του Counter-Strike: Condition-Zero (περισσότερα για το συγκεκριμένο παιχνίδι μπορείτε να διαβάσετε στο προηγούμενο τεύχος, στις ειδήσεις της στήλης "MODified Gaming").

Οπως προανέφερα, μπορεί ένα παιχνίδι ενάντια σε ανθρώπινους αντιπάλους να ανήκει στην κατηγορία που εξετάζουμε, αρκεί μία ομάδα να αποτελείται από ελάχιστα άτομα (1-3). Στην προκειμένη περίπτωση η ομάδα με τους λιγότερους παίκτες έχει συγκριτικά πλεονεκτήματα έναντι της άλλης ομάδας, καθώς είτε οι χαρακτήρες που χειρίζονται οι παίκτες είναι πολύ πιο ισχυροί είτε οι παίκτες αυτοί αντικαθιστούν τον υπολογιστή. Ετσι, η πολυάριθμη ομάδα έρχεται αντιμέτωπη με πολύ ισχυρούς εχθρούς και συνεργάζεται πολύ προσεκτικά ούτως ώστε να τους κατατροπώσει.

CO-OP, A.I. & ΙΣΤΟΡΙΑ

Πολύ σημαντικός παράγοντας στο Co-Op Mode είναι το Artificial Intelligence (A.I.) των αντιπάλων που καλείται να αντιμετωπίσει η ομάδα, δηλαδή των μονάδων που χειρίζεται ο υπολογιστής. Εδώ υπάρχουν τρεις επιλογές: Είτε να χρησιμοποιηθεί μεγάλος αριθμός αντιπάλων με χαμηλό A.I., ούτως ώστε να μην προλαβαίνουν οι παίκτες να αντιλαμβάνονται από πού τους έρχονται οι εχθροί, είτε να υπάρχουν πολύ ισχυροί αντίπαλοι (bosses), αλλά λίγοι σε αριθμό, με χαμηλό A.I., το οποίο, όμως, θα είναι αδιάφορο, διότι το boss θα είναι σχεδόν άτρωτο, είτε, τέλος, να μπορεί να δημιουργηθεί ένα τέλειο A.I. για τις μονάδες, το οποίο θα εξελίσσεται και η πρόκληση που θα προσφέρει θα είναι εφάμιλλη με αυτήν του ανθρώπινου παίκτη. Από τις τρεις κατηγορίες η δυσκολότερη είναι η

CO-OP MODE





Serious Sam 2: Το μοναδικό 3D Action, το οποίο είναι κατά 100% συμβατό με την έννοια του όρου "Co-Op". Ειδικά η επιλογή split screen είναι άπαιχτη.

τρίτη, ωστόσο, δεν έχουμε δει ακόμη κάτι που να μας προκαλεί τόσο πολύ και το βασικότερο που να μπορεί να εξελίσσεται. Ισως να είναι νωρίς ακόμα για κάτι τέτοιο, αλλά ίσως και πολύ αργά για την ανθρωπότητα, εάν κάτι τέτοιο γίνει εφικτό (ο Stephen King είμαι; :P).

Παλαιότερα, τη δυνατότητα για Co-Op τη συναντούσαμε πολύ πιο συχνά από ό,τι σήμερα. Συγκεκριμένα, η platform κατηγορία παιχνιδιών ήταν γεμάτη Co-Op games, όπως τα Shinobi, Pre Historic, Arkanoid και Cabal. Οσο περνάει ο καιρός, όμως, η βιομηχανία παιχνιδιών αγνοεί το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού, δίνοντας περισσότερη βαρύτητα στα multiplayer deathmatches και Object Based Team Play. Οσα παιχνίδια, δε, αποπειράθηκαν να χρησιμοποιήσουν το Co-Op ως επιλογή, απέτυχαν παταγωδώς. Το μοναδικό παιχνίδι των τελευταίων ετών, που έχει αμιγή Co-Op επιλογή, είναι το Serious Sam (και το I και το II). Συγκεκριμένα, η επιλογή ονομάζεται "split screen" και μπορούν μέχρι τέσσερα άτομα να παίξουν από το ίδιο PC, ενώ η οθόνη είναι χωρισμένη στα τέσσερα! Πρόκειται πράγματι για αριστούργημα.

Παρόμοια προσπάθεια για τη δημιουργία ενός είδους Co-Op παιχνιδιού έχει γίνει και από τη σειρά Diablo, η οποία, όμως, δεν πέτυχε, διότι κάθε παίκτης απομακρυνόταν από τον άλλον και έψαχνε τέρατα για να τ' αντιμετωπίσει μόνος του, ενώ όταν οι δύο παίκτες βρίσκονταν μαζί, άρχιζε ένας αγώνας για το ποιος θα συγκεντρώσει τα περισσότερα αντικείμενα. "Ασ' τα κάτω είναι δικά μου", "εγώ το σκότωσα, εγώ θα τα πάρω", "*#@!@# είχα lag δεν πρόλαβα να τα αρπάξω" κ.λπ. Βέβαια, στο Diablo II τα πράγματα είναι πιο ήρεμα και δεν συναντάμε τέτοια φαινόμενα στην ίδια συχνότητα, διότι υπάρχουν διαφορετικές κλάσεις χαρακτήρων και μερικά αντικείμενα είναι άχρηστα σε κάποιες από αυτές. Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στο Dungeon Siege (το μοναδικό καθαρά Diablo-clone), καλύτερη απ' ό,τι στο Diablo II, καθώς υπάρχει ένας τεράστιος χάρτης αποκλειστικά για multiplayer και, φυσικά, δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας του δικού σας χάρτη με τη χρήση του Siege Editor.

Για RPGs μιλήσαμε, για Actions, επίσης, για Strategies, όμως, δεν είπαμε τίποτα! Κλασικότερο παράδειγμα Co-Op επιλογής βρίσκουμε στο υπέρτατο Starcraft, όπου δίνεται η δυνατότητα στους παίκτες να είναι σύμμαχοι ενάντια στον υπολογιστή. Βέβαια, στην πράξη σπανίως συμβαίνει κάτι τέτοιο, καθώς οι περισσότεροι επιδίδονται

CO-OP GAMES!

Ακολουθεί μία λίστα με πολύ γνωστά παιχνίδια που υποστηρίζουν, λίγο πολύ, επιλογές για Co-Op Mode.

- Serious Sam, Second Encounter
- Serious Sam, First Encounter
- Rainbow Six
- Dungeon Siege
- Diablo II
- SWAT 3
- Diablo
- Starcraft
- Alien vs Predator 2
- Alien vs Predator
- Heretic II
- Rogue Spear
- Age Of Empires 2
- Halo
- Medal Of Honor: Allied Assault
- Vampire the Masquerade: Redemption





StarCraft: Το απόλυτο παιχνίδι RTS. Αν και υποστηρίζει Co-Op, κανείς δεν ασχολείται. Οι περισσότεροι προτιμούν την "ανθρώπινη επαφή".

στις απολαύσεις που προσφέρει ο εξευτελισμός του ανθρώπινου αντιπάλου (κορυφαία στιγμή το γιουχάισμα που ρίχνεις όταν μπουκάρεις στην ανυπεράσπιστη βάση του αντιπάλου). Ανάλογα σκηνικά φαίνεται ότι θα ζήσουμε και με την έλευση του Warcraft III, που υπόσχεται ακόμα περισσότερη δράση και ακόμα πιο επικές μάχες.


Στο Diablo II, αν και παίζεις με συμπαίκτη, στην ουσία είναι ένας αγώνας για XP και αντικείμενα. Οποτε παίζω, αγχώνομαι να προλάβω να σκοτώσω εγώ τα τέρατα και να μαζέψω τα αντικείμενα.

CO-OP: ΠΑΙΚΤΕΣ VS ΠΑΙΚΤΗ

Οπως προανέφερα, Co-Op μπορεί να θεωρηθεί ένα παιχνίδι όπου μία ομάδα παικτών είναι αντίπαλη με έναν μόνο παίκτη και αυτό διότι ο ένας αυτός παίκτης έχει φοβερές δυνάμεις και είναι προικισμένος με ικανότητες υπερφυσικές για τους άλλους χαρακτήρες. Ετσι, η ομάδα πρέπει να συνεργαστεί προκειμένου να κατατροπώσει τον πανίσχυρο ανθρώπινο αντίπαλο, διότι σε one on one κανένας από τους παίκτες δεν έχει αυτή τη δυνατότητα. Το θετικό στην όλη υπόθεση είναι ότι ο υπέρ-παίκτης αυτός έχει υψηλό A.I., μια και πρόκειται περί ανθρώπου (εκτός εάν το συγκεκριμένο ρόλο στο παιχνίδι έχει αναλάβει κανένας στούρνος).

Το μοναδικό παιχνίδι που υπέπεσε στην αντίληψή μου, προσφέρει τέτοιες δυνατότητες και ήταν αυτό που με επηρέασε για να κάνω τη μικρή προσθήκη στον κανόνα ήταν το Alien vs Predator, όπου υπάρχει η δυνατότητα στο multiplayer ένας παίκτης να πάρει τον Predator και οι άλλοι τους Marines ή Aliens. Η απόλαυση είναι ασύγκριτη αφ' ενός από τη μεριά των πολλών (Marines, Aliens), που δεν ξέρουν από πού θα τους έρθει και πρέπει να πηγαίνουν όλοι πλάτη με πλάτη, αφ' ετέρου από την πλευρά του Predator, ο οποίος είναι πανίσχυρος και απλώς ψάχνει ένα άνοιγμα για να χτυπήσει.

Ομως, αυτός ο ένας παίκτης (θα είναι μόνος του) δεν χρειάζεται να είναι "άμεσος" αντίπαλος των άλλων παικτών. Θα σας αναφέρω ένα παράδειγμα: Πρώτα το Vampire the Masquerade: Redemption και σύντομα το NeverWinter Nights δίνουν τη δυνατότητα σε έναν παίκτη να αναλάβει το ρόλο του Dungeon Master (ή storyteller, αν προτιμάτε), επιτρέποντας στους άλλους παίκτες, που αποτελούν ομάδα, να απολαύσουν μια περιπέτεια του dungeon master τους! Οι παίκτες αυτοί συνεργάζονται προκειμένου να λύσουν τους γρίφους, να σκοτώσουν τα τέρατα και να υπερπηδήσουν όλα τα εμπόδια που τους βάζει ο Dungeon Master και τελικός σκοπός τους είναι να ολοκληρώσουν το σενάριο αυτό. Η μεταφορά αυτή των Pen & Paper επιτραπέζιων στην οθόνη του υπολογιστή μας νομίζω ότι θα είναι το μέλλον του Co-Op Mode.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Ελπίζω να έριξα άπλετο φως στην ερώτηση για το τι είναι το Co-Op Mode και να κάλυψα ορισμένες από τις βασικές πτυχές του είδους αυτού. Δυστυχώς, ο χώρος δεν ήταν αρκετός για να αναφερθώ και στα MMORPG (Massive Multiplayer On-Line RPGs), τα οποία εισάγουν μια τροποποιημένη μορφή του Co-Op Mode. Σίγουρα με την πάροδο του χρόνου το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού θα βελτιωθεί. Ισως να γεννηθεί ένα νέο breed παιχνιδιών, τα οποία θα είναι αποκλειστικά Co-Op, όπως έγινε με το multiplayer στο παρελθόν. Αυτό, από "απλή" επιλογή mode παιχνιδιού, έστρωσε το έδαφος για τα αποκλειστικά multiplayer games (Everquest, T4C, Dark Age Of Camelot). Το gaming εξελίσσεται και εμείς με την ανταπόκρισή μας καθορίζουμε την πορεία που θα πάρει: Ο,τι δεν μας αρέσει πάει στον Καιάδα, ό,τι λατρεύουμε στον Ολυμπο! Καλή συνέχεια, φίλοι και μην ξεχνάτε ότι... το gaming εστί φιλοσοφείν.


Το Counter-Strike δεν χαρακτηρίζεται ως Co-Op παιχνίδι, αλλά ως objected based team play. Σίγουρα έχει γνωρίσει μεγάλη επιτυχία, αλλά δεν είναι αυτό που ψάχνουμε στο αφιέρωμα αυτού του μήνα. Οι φανατικοί διαβάστε το προηγούμενο τεύχος του "PC Master".



Links

➤ http://wondersmith.com/coop/quake2.htm. Σε αυτό το link θα βρείτε χάρτες ειδικά φτιαγμένους για Co-Op για το Quake II.

➤ http://wondersmith.com/coop/doom2.htm. Χάρτες αποκλειστικά για Co-Op για το θρυλικό Doom II.

➤ http://www.fileplanet.com/dl/dl.asp?planetcnc/renegade/modifications/coopmod.zip. Από εδώ μπορείτε να κατεβάσετε το modification Dark Ninja για το C&C: Renegade, το οποίο εισάγει μια μορφή Co-Op στο διάσημο, αλλά "ψιλοπατάτα" (την είπα την κακία μου, δεν μπόρεσα) 3D Action της Westwood.

➤ http://www.fileplanet.com/index.asp?scope=-1955&section=1955&file=84103&download=1. Το φοβερό Omaha mod για το Medal of Honor: Allied Assault, με το οποίο μπορείτε να παίξετε την αποστολή της απόβασης με άλλους παίκτες. Μοναδική εμπειρία.

Ελληνικά Games

Μια ιστορία χωρίς τέλος

ΜΕΡΟΣ Β'

του Χάρη Κλάδη



Το πρώτο μέρος του αφιερώματός μας γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία ανάμεσα τόσο στο αναγνωστικό κοινό όσο και στους ίδιους τους εμπλεκόμενους με την ελληνική βιομηχανία των games. Το ευτύχημα είναι πως το αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους αφύπνισε παράγοντες και ξύπνησε ...μνήμες! Οπως θα δείτε, αποφασίσαμε να εντάξουμε το γράμμα του αναγνώστη μας Λάμπρου Ποταμιάνου στο κυρίως σκέλος του δεύτερου μέρους του αφιερώματος και όχι στη στήλη της "Αλληλογραφίας", ως είθισται, αφού εκτός από σχετικό με όσα θα διαβάσετε στο αφιέρωμα αυτό, είναι και αντιπροσωπευτικό, καθώς περιγράφει την "πονεμένη" ιστορία ενός φανατικού παιχνιδά που είχε το μεράκι της δημιουργίας αλλά "σκόνταψε" στη διαδρομή! Θα διαβάσετε τις απόψεις δημιουργών και παραγόντων για την ελληνική βιομηχανία και αγορά, για κάποια μεράκια και εμμονές που ανέκαθεν συνοδεύουν τους δημιουργούς games, για τις καλύτερες στιγμές, τα οράματα και τα παράπονά τους. Καθένας από αυτούς μας μίλησε για την "προσωπική" περιπέτειά του στο χώρο του gaming, τα βήματα που ακολούθησε και τις εμπειρίες που αποκόμισε. Φυσικά, δεν λείπει ο παραλληλισμός της ελληνικής σκηνής με αυτές άλλων, υπό ανάπτυξη χωρών της Ανατολικής Ευρώπης, αλλά και φτασμένων, όπως της Γαλλίας, της Γερμανίας και, φυσικά, της Αμερικής.

Πέρασε κιόλας ένας μήνας από το πρώτο αφιέρωμά μας στα ελληνικά games και, όπως σας είχαμε προϊδεάσει, η ιστορία συνεχίζεται. Στο πρώτο μέρος, πέραν της προϊστορίας των ελληνικών games και της αναφοράς σε συγκεκριμένους τίτλους της χρυσής εποχής των home υπολογιστών, είδαμε τα διαχρονικά προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι ελληνικές παραγωγές από τότε έως σήμερα. Σε αυτό το δεύτερο μέρος θα δούμε πώς κινείται η ελληνική βιομηχανία στη σύγχρονη πλέον μορφή της και με ποιον τρόπο τα εγχώρια games βαδίζουν στις αρχές, όπως θα δούμε παρακάτω, της πιο ελπιδοφόρας εποχής του ελληνικού software!

ΕΜΠΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΠΑΙΔΙΑ!

Ο "Τελευταίος Υπερασπιστής" ήταν το τελευταίο και ίσως το σημαντικότερο δείγμα της προσπάθειας της Spin Software στο χώρο των PC games. Το 1993 η αδύναμη ελληνική αγορά σήμανε το τέλος της Spin και άφησε τη σκηνή των ελληνικών games σε λήθαργο, που κράτησε σχεδόν 4 χρόνια. Το παιχνίδι αντλούσε, για όσους δεν είχαν διαβάσει το ανάλογο review ή δεν το μάντεψαν, τη θεματολογία του από τα τελευταία χρόνια του Βυζαντίου, όταν η βυζαντινή αυτοκρατορία πάλευε να κρατήσει τα εναπομείναντα εδάφη της απέναντι στις ορδές των Οθωμανών.

Από το 1997 και μετά η ελληνική σκηνή έδειξε πολλά πρόσωπα. Πολλές από τις προσπάθειες που έφτασαν στα καταστήματα περιελάμβαναν αξιόλογα στοιχεία, άλλες πάλι μας άφησαν με το παράπονο της μετριότητας. Φυσικά, ακόμα περισσότερες ήταν αυτές που έμειναν στα χαρτιά ή απλώς δεν κατόρθωσαν να ολοκληρωθούν ποτέ. Την τετραετία 1997 έως το 2000 άρχισε να "ζυμώνεται" η βασική μαγιά των δημιουργών της σύγχρονης γενιάς, ανθρώπων που ξεπετάχτηκαν από την demoscene, η οποία τα τελευταία χρόνια γνωρίζει, όπως οφείλει, άνθηση και στη χώρα μας.

UNTOLD STORY

Ενα από τα πιο ελπιδοφόρα σχήματα της ελληνικής σκηνής ήταν αυτό που συγκροτήθηκε για να δημιουργήσει το "Untold Story" (demo του οποίου υπήρχε στο CD-ROM του τεύχους 141), ένα RPG το οποίο "κόλλησε", σύμφωνα με τα λεγόμενα του προγραμματιστή και manager Τσομπανόπουλου "_Dimi" Δημήτρη. Οπως θα διαπιστώσετε, το παιχνίδι τους έχει (θα είχε, αν προτιμάτε) έναν απόλυτα ταιριαστό, μοιραίο τίτλο...

PC Master: Πώς αποφάσισες να γίνεις game's programmer;

Τσομπανόπουλος Δημήτρης: *Το programming μου αρέσει εδώ και πολλά χρόνια. Το πρώτο game το έγραψα σε έναν Apple IIc σε compiled AppleSoft Basic το 1985, όταν ήμουν στο τέλος του B.A. Πληροφορικής στη Νέα Υόρκη. Ηταν στο στυλ του "Donkey Kong" αλλά με ένα ρομπότ που έπρεπε να ανεβεί σε ένα πολυώροφο κτήριο για να πάρει κάποια bonuses και να εξασφαλίσει νέα κομμάτια προς αντικατάσταση αυτών που χαλούσαν στις διάφορες παγίδες που υπήρχαν. Φυσικά, δεν το έγραψα για εμπορικούς σκοπούς, αλλά μόνο για το μεράκι μου και λόγω της αγάπης μου προς τα games. Η επόμενη και μοναδική έως τώρα ευκαιρία συμμετοχής στη δημιουργία ενός παιχνιδιού αξιώσεων εμφανίστηκε όταν τυχαία ήρθα σε επαφή με ένα μέλος μίας ομάδας από γραφίστες, οι οποίοι σχεδίαζαν ένα παιχνίδι. Γνωρίστηκα με την ομάδα και όταν έμαθα ότι επρόκειτο να χρηματοδοτηθεί η προσπάθεια και να δημιουργηθεί μία εταιρεία με αντικείμενο την κατασκευή games, όπως καταλαβαίνετε, χάρηκα πάρα πολύ και δέχθηκα να συμμετάσχω.*



PCM: Περιέγραψέ μας τα βήματα δημιουργίας του παιχνιδιού.

Τ.Δ.: *Οταν ξεκινήσαμε, τυπικά τον Μάρτιο του 2000, ακόμη δεν ξέραμε τι ακριβώς θέλαμε να κάνουμε. Συζητήθηκαν πολλά, μεταξύ των οποίων το είδος του παιχνιδιού, η τεχνολογία που θα χρησιμοποιούσαμε, ο χρόνος στον οποίο θα θέλαμε να τελειώσουμε, οι ειδικότητες των ατόμων που θα χρειαζόμαστε κ.λπ. Καταλήξαμε σε ένα 3D action-RPG παιχνίδι, διότι ο τύπος αυτός άρεσε στα περισσότερα μέλη της ομάδας.*

Αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε μία 3D engine του εμπορίου (έτοιμη) για το βασικό rendering, animation και collision detection και να κάνουμε όλα τα υπόλοιπα εμείς. Επίσης, υπολογίσαμε τότε ότι θα έπρεπε να τελειώσουμε σε περίπου 2 χρόνια. Αρχικά ξοδέψαμε 3-4 μήνες, για να μάθουμε να χρησιμοποιούμε τη μηχανή από προγραμματιστικής πλευράς, καθώς και τα βασικά της κατασκευής τρισδιάστατων κόσμων και μοντέλων. Μέχρι το

τέλος του 2000 είχε σχεδιαστεί ο σκελετός του λογισμικού του παιχνιδιού και είχε υλοποιηθεί σε C++ με Object Oriented programming, Programming by Contract και Design Patterns, σε σημείο που μπορούσαμε πλέον να ξεκινάμε σε ό,τι ανάλυση οθόνης θέλαμε, να φορτώνουμε κόσμους και μοντέλα ανθρώπων, να μετακινούμαστε μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον, να χρησιμοποιούμε δυναμικό φωτισμό κ.λπ. Παράλληλα, κατασκευάζονταν οι κόσμοι (levels) του παιχνιδιού και όλα τα μοντέλα των αντικειμένων και των χαρακτήρων που θα εμφανίζονταν στο παιχνίδι. Επίσης, συνδέθηκε με το λογισμικό του παιχνιδιού μία ισχυρή, Object Oriented scripting γλώσσα, η DScript, την οποία ξεκίνησα να γράφω από το 1993 και η οποία εξακολουθεί να εξελίσσεται. Η διαδικασία αυτή, στην περίπτωσή μας, ήταν ένα μείγμα παραγωγής και εκμάθησης, μια και κανένας από τους γραφίστες δεν είχε ξανακάνει γραφικά για παιχνίδι, και έτσι κατασκευάστηκαν πολλοί κόσμοι και μοντέλα τα οποία στη συνέχεια επανασχεδιάστηκαν ώστε να φτάσουν στο επιθυμητό επίπεδο. Το κακό είναι ότι έτσι σπαταλήθηκε πολύ περισσότερος χρόνος από ό,τι θα έπρεπε. Υπήρξαν, παράλληλα, αρκετές σοβαρές μεταβολές στη σύσταση της ομάδας, γεγονός που προξένησε επιπλέον καθυστερήσεις.

PCM: Ποια ήταν τα δικά σου οράματα για το "Untold Story"; Ποιο από αυτά υλοποιήθηκε και ποιο όχι και γιατί;

Τ.Δ.: Το όραμά μου από την αρχή ήταν να δημιουργήσουμε το πρώτο ελληνικό παιχνίδι στην 3D action-RPG κατηγορία, το οποίο θα μπορούσε να κάνει παγκόσμια επιτυχία. Καταφέραμε σήμερα να έχουμε μία τεχνολογία αξιόπιστη, λειτουργική, η οποία μας επιτρέπει να δημιουργούμε σχετικά εύκολα το λεγόμενο "game content", βασισμένη σε στοιχεία και λύσεις που έχουν αναπτυχθεί και έχουν αποδειχθεί σωστές στην πράξη από μεγάλα και γνωστά game studios. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, είμαστε πλέον καλοί στο να κάνουμε τρισδιάστατα μοντέλα, κόσμους και real time animation για games, τα οποία γίνονται πολύ πιο δύσκολα από αντίστοιχα για βίντεο, flash κ.λπ. Αυτό που δεν καταφέραμε, είναι να φτάσουμε στο επίπεδο αυτό στους χρόνους που υπολογίζαμε αρχικά, ώστε να έχουμε κάνει περισσότερη δουλειά στο level design, από το οποίο εξαρτάται το "game content" που βλέπει ο παίκτης. Χάσαμε περίπου έναν χρόνο, κατά τον οποίο έγιναν ριζικές αλλαγές στην ομάδα, ενώ η κατασκευή του παιχνιδιού συνδυαζόταν με την εκμάθηση στον τομέα των γραφικών, κάτι αναμενόμενο για μια νεοσύστατη ομάδα.

PCM: Ποιες δυσκολίες παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκεια του project;

Τ.Δ.: Θεωρώ την ομάδα μας από τις πιο ευνοημένες ακόμα και σε σχέση με νεοσύστατες ομάδες στο εξωτερικό. Οι περισσότεροι ξεκινούν κατασκευάζοντας μία game engine και ένα παιχνίδι ταυτόχρονα, δουλεύοντας πάνω σ' αυτά στον ελεύθερο χρόνο τους. Κάνουν όλη την αρχική δουλειά και στη συνέχεια αρχίζει ένας αγώνας διαφήμισης, συνήθως μέσω Διαδικτύου και προσέγγισης εκδοτικών οίκων με τη χρηματοδότηση των οποίων ολοκληρώνουν το game. Εμείς ξεκινήσαμε ως εταιρεία, με όλη την ομάδα να αμείβεται για την εργασία της και με την υπόσχεση ότι η διάθεση του τελικού προϊόντος ήταν σχεδόν εξασφαλισμένη εκ των προτέρων, αρκεί η ποιότητά του να είναι υψηλή και η τεχνολογία του επίκαιρη. Τα καταφέραμε, αλλά, όπως προανέφερα, με αρκετά μεγάλη καθυστέρηση. Οι δυσκολίες είχαν να κάνουν: α) με την κάπως ταλαιπωρημένη πορεία που ακολούθησε η ομάδα για να καταλήξει στη σημερινή σύστασή της, β) με τη μη τήρηση χρονοδιαγραμμάτων αλλά και τη μη αναπροσαρμογή τους, γ) με τις αλλαγές στις εκδόσεις της rendering engine, που προκάλεσαν κάποιες μικρές καθυστερήσεις, δ) με τον ελλιπή έλεγχο της ποιότητας των γραφικών, με αποτέλεσμα να αργούμε να καταλήξουμε σε ποιοτικά αποτελέσματα, ε) με την έλλειψη έμπειρων προγραμματιστών σε τρισδιάστατα παιχνίδια, που προκάλεσε την απώλεια αρκετών μηνών κατά τους οποίους διάφοροι, κατά τα άλλα άριστοι προγραμματιστές, δοκίμαζαν τις δυνάμεις τους και τελικά αποχωρούσαν.

Ενας παράγοντας τον οποίο αναφέρω τελευταίο, αλλά θεωρώ πολύ σημαντικό, είναι το ομαδικό πνεύμα, κάτι το οποίο εμείς οι Ελληνες χρειάζεται να το καλλιεργήσουμε ιδιαίτερα ώστε να αντιληφθούν όλα τα μέλη μιας ομάδας ότι ένα project τέτοιου μεγέθους δεν γίνεται από ένα ή δύο άτομα, αλλά απαιτείται καλή και ομαδική συνεργασία όλων. Αυτό είναι κάτι που η σημερινή ομάδα διαθέτει, αλλά μόνο κατόπιν αρκετής προσπάθειας.

PCM: Τι θα άλλαζες αν το ξανάκανες από την αρχή;

Τ.Δ.: Πρώτα-πρώτα, θα ήμουν περισσότερο αυστηρός με άτομα και καταστάσεις που θα έτειναν να αποσπάσουν την ομάδα από το έργο της. Αν ξεκινούσα πάλι με νεοσύστατη και άπειρη ομάδα, θα άρχιζα με



BASKETBALL MANAGER


1821

κάτι αρκετά πιο απλό - ένα RPG απέχει πολύ από το να είναι "εύκολο" project. Παρατηρήστε ότι στο εξωτερικό οι περισσότεροι ξεκινάνε με ρολάκια ή άλλα "εύκολα" games. Πέραν αυτών, θα ήθελα, αν όχι το πρώτο, αλλά το δεύτερο game μας να είναι σαν το "Untold Story".

PCM: Περιέγραψέ μας το παιχνίδι στη μορφή που έχει αυτή τη στιγμή.

Τ.Δ.: *Αυτή τη στιγμή, έχουμε αναπτύξει όλη την απαραίτητη τεχνολογία για τη δημιουργία game content, αν και μας λείπει ένας level-editor, με τον οποίο ακόμα και ένας μη προγραμματιστής θα μπορεί να δημιουργήσει game content. Εχουμε δημιουργήσει ένα demo με δύο πόλεις, το οποίο δίνει μία ιδέα τού πώς θα είναι το παιχνίδι στην τελική μορφή του. Υπάρχει, επίσης, ένα design document, το οποίο έχουμε ως βάση, και μερικά level descriptions.*

PCM: Ποιο είναι το μέλλον του παιχνιδιού;

Τ.Δ.: *Αυτό θα φανεί σύντομα, αλλά με τα σημερινά δεδομένα δεν φαίνεται ευοίωνο. Πρέπει πάντα να λαμβάνουμε υπόψη ότι η τεχνολογία, ειδικά στον τομέα των games, έχει κοντινή ημερομηνία λήξεως.*

PCM: Ετοιμάζεις κάτι παρόμοιο για το μέλλον; Εχεις κάποια ιδέα που θα ήθελες να υλοποιηθεί;

Τ.Δ.: *Βλέποντας όλα τα παιχνίδια του είδους που βγήκαν τελευταία, και ιδίως μερικά με πολύ καλές πωλήσεις, έχω να πω το εξής: Πριν να ασχοληθώ με το "Untold Story", το είδος αυτό δεν με τραβούσε καθόλου. Προτιμούσα πάντα strategy και FPS παιχνίδια. Το RPG το αγάπησα βλέποντας πόσο ανοιχτό μπορεί να είναι ένα τέτοιο παιχνίδι όσον αφορά στο gameplay. Δεδομένου, όμως, και του φοβερού ανταγωνισμού, μένει να δούμε κατά πόσο ένα τέτοιο (ακριβό) παιχνίδι μπορεί να υλοποιηθεί στην Ελλάδα. Είμαι δημιουργικό άτομο και, φυσικά, έχω κάποιες ιδέες που θα ήθελα να υλοποιήσω :). Υπάρχουν πολλές κατευθύνσεις στον τομέα των games που μπορεί να ακολουθήσει κανείς, αλλά η ιστορία και η μυθολογία μας σε συνδυασμό με... κάποια άλλα πράγματα μπορούν να παρέχουν ατελείωτες και ενδιαφέρουσες ιδέες για games.*

Δεν θα μπορούσε να μην έχει απόλυτο δίκιο ο Δημήτρης. Η μυθολογία μας φτάνει για να "ποτίσει" δεκάδες τέτοια παιχνίδια, με βάθος πολύ μεγαλύτερο από αυτό των σύγχρονων games, που κατορθώνουν πολλές φορές να "μπερδέψουν" δεκάδες μυθολογικά, άσχετα μεταξύ τους, στοιχεία, προσπαθώντας να υλοποιήσουν ένα σενάριο ελκυστικό στον παίκτη/αγοραστή. Είχα γράψει στο παρελθόν ότι από μόνη της η ελληνική μυθολογία είναι πηγή έμπνευσης για RPG σενάρια. Πάρτε, για παράδειγμα, την Αργοναυτική Εκστρατεία. Δεν νομίζω πως χρειάζεται να πω κάτι άλλο.

Οπως και να έχει, η εμπειρία του Δημήτρη, καθώς και των άλλων παιδιών που βρίσκονται πίσω απ' το "Untold Story", αποτελεί τρανταχτό παράδειγμα του τι συμβαίνει στην ελληνική πραγματικότητα των games. Και αν η αίσθηση που σας άφησε κάθε άλλο παρά ελπιδοφόρα είναι, συνεχίστε με το γράμμα του φίλου Κώστα, ενός από τους δημιουργούς του επιτυχημένου "1821".



ΕΡΕΒΟΣ


ΚΡΙΣΗ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ

ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΡΑ

Το "1821" έκανε την εμφάνισή του σχεδόν πριν από μισό χρόνο και αμέσως απέσπασε κολακευτικά σχόλια από το σύνολο του εξειδικευμένου Τύπου. Μάλιστα, το παιχνίδι τα πάει ασυνήθιστα καλά, ξεπερνώντας σε πωλήσεις πολλούς αξιοσημείωτους τίτλους. Το "1821" αποτελεί μια εικόνα της τωρινής κατάστασης που μπορεί να γνωρίσει ένα αξιόλογο ελληνικό παιχνίδι, το οποίο μπορεί να "κοιτάξει" και πέρα από τα σύνορα της πατρίδας μας. Ενας από τους συντελεστές, ο Κώστας Μαυρίκης, μας μίλησε γι' αυτό.

"Το όλο πράγμα ξεκίνησε μεταξύ σοβαρού και αστείου πριν από 3,5-4 χρόνια μεταξύ τριών φίλων (των Δημήτρη Πλαγιάννη, Θανάση Τριανταφύλλου και του υποφαινόμενου). Από μας ο ένας είχε κάποια ερασιτεχνική σχέση με τον προγραμματισμό και όλοι πάθος με τα games (παίζαμε όλοι από την εποχή του Spectrum). Από κει το πράγμα ξεκίνησε να παίρνει υπόσταση, γνωρίσαμε ανθρώπους, η ομάδα μεγάλωσε λίγο περισσότερο και κάποια στιγμή καταφέραμε να βγάλουμε στην ελληνική αγορά την πρώτη προσπάθειά μας, το Basketball Manager (πριν από περίπου 3 χρόνια). Από κει και πέρα το ένα έφερε το άλλο και έχουμε φτάσει σήμερα να έχουμε κυκλοφορήσει το '1821' και να έχουμε άλλα δύο projects στο στάδιο της υλοποίησης. Η ομάδα έχει μεγαλώσει και περιλαμβάνει τώρα 6-7 άτομα 'βασικούς' και άλλους 4-5 ως μη μόνιμους συνεργάτες (και πάλι είμαστε λίγοι!). Από δυσκολίες, ώρα να 'χουμε να σου λέω... Οσο για το τι αποκομίσαμε; Οτι χρειάζεται άπειρη υπομονή και αντοχές...

Για την ελληνική αγορά, είναι πλέον για εμάς σαφές και μετά την κυκλοφορία του '1821' (το υποψιαζόμαστε από πριν, απλώς τώρα οι υποψίες μας επιβεβαιώθηκαν) ότι δεν μπορεί μόνη της να στηρίξει μια τέτοια προσπάθεια. Είναι από μόνη της πολύ μικρή, έχουμε και την πειρατεία, όπως ξέρεις, έρχεται το πράγμα και δένει! Ούτως ή άλλως, το να δημιουργήσει κάποιος games στην Ελλάδα είναι από μόνο του πολύ δύσκολη υπόθεση για τους εξής λόγους: Πρώτον, είναι δύσκολο να βρεις προγραμματιστές που να γνωρίζουν το αντικείμενο (το game programming δεν διδάσκεται πουθενά εδώ απ' όσο ξέρω, σε αντίθεση με το εξωτερικό). Πρέπει να ψάξεις


UNTOLD STORY



να βρεις άτομα που έχουν την "τρέλα" και μαθαίνουν μόνοι τους σχετικά. Δεύτερον, είναι δύσκολο να βρεις εταιρεία στην Ελλάδα να στηρίξει οικονομικά μια τέτοια προσπάθεια, καθώς η δημιουργία ενός game είναι επένδυση μακροπρόθεσμη (μέσος όρος ολοκλήρωσης γύρω στα 2 χρόνια) και επικίνδυνη (δεν ξέρεις καν αν θα τελειώσει το project, και αν γίνει αυτό, υπάρχει πάντα η πιθανότητα να πάει χάλια στην αγορά)."

Ας δούμε, όμως, τι πιστεύει ο Αντώνης Σκουλικάρης για το "1821" αλλά και για τα ελληνικά games γενικότερα.

"Κατ' αρχάς, είναι ευχής έργο το ότι το 1821 ξεπέρασε τις προσδοκίες μας σε πωλήσεις. Τα νούμερά του κυμαίνονται πολύ πάνω απ' το μέτριο, φτάνοντας στα επίπεδα του Cossacks (ήταν Νούμερο 1 τίτλος σε πωλήσεις στον Παπασωτηρίου) και ξεπερνώντας γνωστά παιχνίδια, όπως το Hitman και το Startopia. Φαίνεται πως η ιδέα ήταν αυτή που τελικά άρεσε στο ελληνικό κοινό. Λίγο η θεματολογία του, λίγο το αυστηρό της στρατηγικής του, έκαναν τον κόσμο να το δει με ευχαρίστηση, παρόλο που τεχνολογικά δεν συγκρίνεται με σύγχρονα games. Ευχάριστο είναι το γεγονός πως έχουμε πολλές παραγγελίες από ομογενείς του εξωτερικού, οι οποίοι βλέπουν με μια νοσταλγικότητα το παιχνίδι. Στις άμεσες προτεραιότητές μας είναι να βγει το παιχνίδι στα αγγλικά, για να διατεθεί σε αγορές του εξωτερικού, όπου το ελληνικό στοιχείο είναι έντονο (Αυστραλία, ΗΠΑ κ.λπ.).

Οσον αφορά στα ελληνικά games γενικότερα, επίσημα πλέον η Despec Multimedia έχει το δικό της gaming software house. Ευελπιστούμε να κατορθώσουμε να έχουμε τις δικές μας in-house παραγωγές, αλλά θα αναλάβουμε και έτοιμα σχέδια ομάδων από την Ελλάδα και το εξωτερικό. Αυτό που προσπαθούμε και αυτό που έχει ανάγκη η ελληνική βιομηχανία αλλά και οι δημιουργοί είναι η ποιότητα. Ετσι προσπαθούμε, και θα προσπαθούμε, να φιλτράρουμε τις προτάσεις που θα έχουμε, κρατώντας και υλοποιώντας τις πιο αξιόλογες."

Ορίστε, λοιπόν! Μέσα από ένα αφιέρωμα, βγαίνει και μια μεγάλη είδηση! Ενα νέο, σύγχρονο ελληνικό software house μπορεί να αποτελέσει αφετηρία για πολλούς νέους δημιουργούς! Κάτι τέτοιο μόνο καλό νέο μπορεί να θεωρηθεί!

ΕΝΑ ΛΑΜΠΕΡΟ ΑΥΡΙΟ

"Αγαπητέ Χάρη,

Χαίρομαι πάρα πολύ που ήρθες σε επικοινωνία μαζί μας. Προτού σου μιλήσω για την κατάσταση που πιστεύω ότι επικρατεί στην Ελλάδα, θα σου πω για τη δική μας 'περιπέτεια', όπως την αποκαλείς."

Ετσι αρχίζει το e-mail που μου έστειλε ο Νίκος Βασιλείου, ένας από τους συντελεστές που βρίσκονται πίσω από την ίσως πιο μεγαλεπήβολη ελληνική δημιουργία. Το παιχνίδι τους, ονομαζόμενο "Reth", παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο φετινό REact, στο Πανεπιστήμιο Πατρών.

"Η δική μας προσπάθεια ξεκίνησε περίπου το φθινόπωρο. Ως ομάδα συγκροτηθήκαμε το προηγούμενο καλοκαίρι και μέχρι περίπου τον Νοέμβριο κάναμε το βασικό σχεδιασμό του παιχνιδιού (Reth). Από τότε έχει ξεκινήσει η υλοποίηση και αυτή τη στιγμή έχουμε θέσει μια γερή βάση για να συμπληρώσουμε το παιχνίδι με περιεχόμενο. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσω ότι η όλη προσπάθεια ξεκίνησε καθαρά από τη δική μας 'πώρωση' να φτιάξουμε, επιτέλους, ένα ελληνικό παιχνίδι, το οποίο θα μπορεί να σταθεί δίπλα στις αντίστοιχες προσπάθειες του εξωτερικού, και να μη μείνουμε στα γνωστά μέτρια επίπεδα που κατά καιρούς έχουμε δει, κάτω από την ομπρέλα της νοοτροπίας '...για τα ελληνικά δεδομένα καλό είναι'.

Είναι βασικό να τονίσω ότι δουλεύουμε το παιχνίδι στον ελεύθερο χρόνο μας. Γίνεται, όμως, με μεράκι και όλοι επενδύουμε σε αυτό τον καλύτερο εαυτό μας. Αυτή τη στιγμή είμαστε τέσσερα άτομα (ένας

Τα ελληνικά games στο... χωροχρόνο του "PC Master"!

1994



Ο Τελευταίος Υπερασπιστής
Εταιρεία: Spin Software
Είδος: Strategy

1997



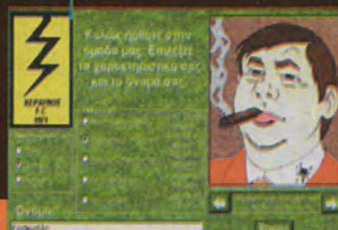
Κρίση στο Αιγαίο
Εταιρεία: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
Είδος: Action
Βαθμολογία: 84

1998



Απόδραση (Runaway)
Εταιρεία: MLS Multimedia
Είδος: Shoot'em up
Βαθμολογία: 76

1999



Γίνε Πρόεδρος Ποδοσφαίρου
Εταιρεία: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
Είδος: Simulation/Strategy

προγραμματιστής, δύο 3D Artists, ο ένας εκ των οποίων γράφει και τη μουσική, και ένας σεναριογράφος και level designer), με προοπτική να μεγαλώσουμε την ομάδα μας, αν χρειαστεί, στο άμεσο μέλλον. Το παιχνίδι είναι 3D Strategy/Tactical. Η μηχανή του έχει φτιαχτεί από εμάς και δεν έχει βασιστεί σε κάποια έτοιμη λύση. Η ομάδα μας συγκροτήθηκε από γνωριμίες μέσω της πανεπιστημιακής κοινότητας της Πάτρας. Στα πανεπιστήμια υπάρχουν πολλά παιδιά που ενδιαφέρονται για την κατασκευή παιχνιδιών και το μόνο που λείπει είναι κάποια συντονισμένη και συλλογική προσπάθεια.

Η εμπειρία που έχουμε αποκομίσει μέχρι τώρα είναι τεράστια. Από άποψη τεχνογνωσίας, έχουμε μάθει και συνεχίζουμε να μαθαίνουμε πολλά, αλλά το βασικότερο και ίσως το πιο δύσκολο απ' όλα είναι να μάθεις να συνεργάζεσαι με τους συναδέλφους σου και να μπορείς να λειτουργήσεις ως μέλος μιας ομάδας. Τα σχέδιά μας για το μέλλον είναι να τελειώσουμε το παιχνίδι μέσα στον επόμενο χρόνο και αν όλα πάνε καλά, δηλαδή βρούμε εκδότη ή προωθήσουμε το παιχνίδι με κάποιον άλλο τρόπο, να μπορέσουμε να χρηματοδοτήσουμε κανονικά την επόμενη προσπάθειά μας.

Οσον αφορά στην ελληνική πραγματικότητα της αγοράς των games, έχω να πω ότι όλοι είμαστε υπεύθυνοι για τη μίζερη κατάσταση που επικρατεί. Ισως αρκεί να σου πω ότι κατασκευάζουμε το παιχνίδι εξαρχής στην αγγλική γλώσσα και αμφιβάλλω αν θα υπάρξει ελληνική έκδοση. Σε πρώτη φάση θα προσπαθήσουμε να επικοινωνήσουμε με εκδότες του εξωτερικού και αν αυτό αποτύχει, τότε θα στραφούμε σε ελληνικές εταιρείες. Μία καθαρά ελληνική έκδοση θα ήταν, κατά τη γνώμη μου, αποτυχία, μια και η πειρατεία που επικρατεί στην Ελλάδα, σε συνδυασμό με το μικρό αγοραστικό κοινό, δεν αφήνει ελληνικές προσπάθειες να αναδειχθούν. Από την άλλη μεριά, οι ελληνικές παραγωγές που έχω δει μέχρι τώρα είναι μέτριες προς κακές και σε καμία περίπτωση δεν δικαιολογούνται οι υψηλές τιμές τους.

Αλλες μικρές ομάδες του εξωτερικού (Ρωσία, Κροατία κ.λπ.) έχουν προωθήσει τα παιχνίδια τους μέσω μεγάλων εκδοτικών οίκων, που εκδίδουν παγκόσμια, και γι' αυτό έχουν γνωρίσει επιτυχία. Ισως αυτή την τακτική θα πρέπει να ακολουθήσει και η Ελλάδα."


RETH

Ο Νίκος κατόρθωσε να θίξει πολλά από τα προβλήματα, που μπορούν ακόμα και να αποτρέψουν ταλαντούχους Ελληνες δημιουργούς. Οπως είδατε, εντοπίζει ως προβλήματα τόσο την πειρατεία όσο και τη νοοτροπία του ελληνικού κοινού και των εταιρειών. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να έρθετε σε επαφή μαζί τους στην http://www.eyelead soft. com, όπου μπορείτε να κατεβάσετε εικόνες και ένα πρώτο trailer του "Reth".

GAME NOT OVER

Κλείνοντας το αφιέρωμα αυτό, νομίζω ότι αποκομίσατε αρκετά στοιχεία σχετικά με την "πονεμένη" διαδικασία δημιουργίας ενός game. Τρεις διαφορετικές ιστορίες -τέσσερις μαζί με το γράμμα του φίλου μας Λάμπρου- ανθρώπων που ασχολήθηκαν άμεσα αλλά και έμμεσα με τη δημιουργία ελληνικών games συνθέτουν ίσως την πιο ολοκληρωμένη εικόνα που θα ζητούσε κάποιος. Σαφώς υπάρχουν δεκάδες άλλες ιστορίες, άλλες γνωστές και άλλες που δεν θα βγουν ποτέ από κάποιους κλειστούς φιλικούς κύκλους, όμως όλες οι πτυχές της πραγματικότητας περιγράφονται στις περιπτώσεις που δημοσιεύσαμε και ισχύουν, σχεδόν κατά κανόνα, σε όλες τις υπόλοιπες.

Πριν από μερικά χρόνια η δημιουργία ενός game ήταν περισσότερο μερακλίδικη. Ενα ή δύο άτομα ήταν αρκετά και η δουλειά δεν κρατούσε παραπάνω από 4-5 μήνες. Στις μέρες μας, όμως, τα πράγματα έχουν αλλάξει. Οπως θα διαπιστώσατε, οι ομάδες σπάνια κατορθώνουν να τελειώσουν τη δουλειά τους, αν δεν είναι άρτια επανδρωμένες σε όλους τους νευραλγικούς τομείς, αλλά ακόμα και η πληρότητα απαιτεί την καλή συνεργασία μεταξύ των μελών. Επίσης το μέγεθος της αγοράς, η ανταπόκριση και χρηματοδότηση από τις εταιρείες και, φυσικά, η αποδοχή από το κοινό είναι τεράστια ζητήματα, ειδικά αν αναλογιστούμε την ύπαρξη της πειρατείας.

Το θετικό στην όλη υπόθεση είναι πως οι Ελληνες δημιουργοί έχουν αρχίσει να κάνουν σημαντικά βήματα προς τα εμπρός. Με πιο σωστή τεχνική κατάρτιση, με περισσότερη υπομονή και επιμονή σε τομείς νευραλγικούς, όπως τα γραφικά, η

2000

2002



Το Αιγαίο Φλέγεται
Εταιρεία: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
Είδος: Strategy



Basketball Manager
Εταιρεία: Volax Interactive
Είδος: Simulation/Strategy



Ερεβος
Εταιρεία: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
Είδος: Adventure
Βαθμολογία: 45



1821
Εταιρεία: Despec Multimedia/Metal Fin
Είδος: Strategy
Βαθμολογία: 80

Ελληνικά Games

μηχανή, το στήσιμο, οι σύγχρονοι δημιουργοί μπορούν να κοιτάξουν στα μάτια τους ξένους συναδέλφους τους. Αυτό, άλλωστε, έχει αποδειχθεί και από τα demos Ελλήνων, τα οποία χαίρουν πανευρωπαϊκής αναγνώρισης. Ισως, τελικά, αυτό που λείπει απ' τη χώρα μας να μην είναι οι ικανοί άνθρωποι, αλλά η υποστήριξη. Η δημιουργία ενός game είναι χρονοβόρα και το να βασίσει κάποιος την οικονομική κατάστασή σου σε αυτήν, είναι ζήτημα με μάλλον αρνητική έκβαση.

Με ένα καλύτερο οικονομικό υπόβαθρο, χρηματοδοτήσεις και υποστήριξη από εταιρείες, όπως η Γεννάδειος και η Despec, οι Ελληνες δημιουργοί θα μπορούσαν να βρουν ένα "σπίτι" για τα παιχνίδια τους. Αν όντως γίνουν οι κατάλληλες κινήσεις και φτάσουμε να μιλάμε για ελληνική βιομηχανία, είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα ξεπεταχτούν δεκάδες νέοι ή και παλαιότεροι, που θα μας δώσουν απίστευτα αποτελέσματα. Βεβαίως, σε αυτό πρέπει να βοηθήσει και το αγοραστικό κοινό. Η πειρατεία (ένα θέμα το οποίο θα θίξουμε σε επόμενο τεύχος μας) μπορεί να "σκοτώσει" τέτοιες κινήσεις και, φυσικά, να αποκαρδιώσει τελείως τους δημιουργούς. Συνειδητά, λοιπόν, πρέπει όλοι να ετοιμαστούμε να υποστηρίξουμε τους συμπατριώτες μας και σε αυτές τις προσπάθειές τους. Αυτά από εμάς, για την ώρα. Περιμένουμε τις δικές σας γνώμες πάνω στο θέμα, το οποίο ήδη έχει δώσει τροφή για πολλές συζητήσεις. Φυσικά, θα επανέλθουμε όποτε οι περιστάσεις το ζητήσουν. Για την ώρα, ας ευχηθούμε καλή τύχη στα παιδιά του "Reth", του "Untold Story" και του "1821", αλλά και σε όλους τους άλλους και ας ελπίσουμε ότι οι προσπάθειές τους θα στέφονται πάντα με επιτυχία. PC

Ενας φίλος απ' τα παλιά

Την αφορμή για το γράμμα αυτό μου έδωσε το άρθρο "Ελληνικά games" του τεύχους Ιουλίου, καθώς και η χμ... συγκίνηση που μου προκάλεσε. Θα ήθελα να μοιραστώ κάποιες αναμνήσεις μου από τις εποχές που πέρασαν. Πιθανόν κάποιοι "βετεράνοι" gamers να με θυμούνται, καθώς διατηρούσα κάποιες στήλες (σχετικές με hacking - cracking - programming) στο περιοδικό "ΕΠΤΑ - η Ελληνική Πλευρά του Amstrad" και μετέπειτα SPRITE (ανταγωνιστικό περιοδικό του PIXEL της εποχής εκείνης). Η αλήθεια είναι, βέβαια, πως ξεκίνησα με έναν ZX Spectrum 48K και το πρώτο τεύχος του PIXEL αγκαλιά σε νεαρή ηλικία (11)! Εμαθα Basic και προχώρησα σε assembly. Οταν έφτασα σε αποδεκτό επίπεδο, η εποχή του Spectrum τελείωνε και παρέδινε τα ηνία στον Amstrad. Εκεί πλέον μπήκα πιο σοβαρά στα κόλπα. Ξεκίνησα γράφοντας κάποια μικρά παιχνίδια. Θυμάμαι μάλιστα πως είχα κάνει μια επαφή με την ACOCSOFT στο Χαλάνδρι, παρουσιάζοντάς τους το πρώτο large scale project μου, ένα top-view racing game με speech για δύο παίκτες, γραμμένο όλο σε κώδικα μηχανής, αλλά τους φάνηκε υπερβολικός ο χρόνος loading (χρησιμοποιούσε όλες τις memory banks του 6128) και αρνήθηκα - βαρέθηκα να κάνω τις απαιτούμενες μετατροπές. Αλλωστε δεν τα βρήκαμε και στα οικονομικά. Κυκλοφορήσαμε με τον αδερφό μου δύο adventure games γραμμένα στον Graphic Adventure Creator, το ένα συμπαθητικό, το άλλο ψιλομούφα (!), μέσω του ΕΠΤΑ, καθώς ήμαστε και οι δύο fans των adventures από την εποχή του Hobbit, του Mindshadow, του Hulk... Ηδη, εντρυφούσα στην αγαπημένη μου ασχολία, το σπάσιμο κλειδωμάτων παιχνιδιών και τα λοιπά παρελκόμενα (άπειρες ζωές κ.λπ.). Μπορώ να θυμηθώ μάλιστα και μερικές ...ελαφρά παράνομες συνεργασίες (όσο πατάει η γάτα - άλλωστε μετά την παρέλευση πενταετίας τα αδικήματα παραγράφονται) με κάποια καταστήματα της οδού Στουρνάρα, που μου απέφεραν ένα μικρό χαρτζιλίκι σε αντάλλαγμα των υπηρεσιών διείσδυσης στα άδυτα των speedlock (ο νοών παρα-νοείτω), αλλά και κάποια demos που κοσμούσαν κάποιες βιτρίνες. Ολα αυτά τα αναφέρω γιατί είχα έρθει σε επαφή με εφήβους με εκπληκτικές γνώσεις, που έκαναν ...παράνομη ζωή, άπαιχτους προγραμματιστές της εποχής της assembly, οι οποίοι ποτέ δεν αξιοποιήθηκαν, ποτέ δεν ήρθε κάποια δουλειά τους στην επιφάνεια. Και μιλάω για ανθρώπους του επιπέδου του Costa Panayi που αναφέρετε. Απλώς τα πράγματα εδώ δεν τσουλούσαν όπως θα έπρεπε. Δυναμικό υπήρχε, αλλά επειδή ήταν πολύ νεαρό σε ηλικία, αδυνατούσε να προβεί σε επιχειρηματικές κινήσεις και κινούνταν underground, ενώ οι καταστηματάρχες-σπόνσορες ήταν μάλλον πεπαλαιωμένων αντιλήψεων και, βεβαίως, δεν θα χρηματοδοτούσαν ποτέ την έρευνα και τα έξοδα που απαιτούσε η παραγωγή ενός "proper" παιχνιδιού (τα παιχνίδια "εταιρείας" που λέγαμε τότε). Χαρακτηριστικό του κλίματος της εποχής είναι ότι είχα γράψει και δημοσιεύσει έναν Bubble Bobble editor και λίγες εβδομάδες μετά κάποια καταστήματα πουλούσαν κάποιο Bubble Bobble 3, 4 και πάει λέγοντας. Είχα ρίξει πολύ γέλιο τότε, αλλά οι φίλοι μου με έβριζαν γιατί θα μπορούσα κάλλιστα να το είχα πασάρει εγώ και να βγάλω ένα σωρό φράγκα! Ισως ήταν κάτι σαν τα σημερινά open sources.
Για να συντομεύω, θα σας πω ότι στη συνέχεια ξεκίνησα να γράφω ένα platform game υψηλών προδιαγραφών και με το αστείο όνομα "Οι περιπέτειες του Φούφουτου" για τον Amstrad, τα γραφικά του οποίου έκανε ο πολύ ταλαντούχος Νίκος Πρωτόγερας. Το παιχνίδι, ενώ ήταν κατά 90% έτοιμο να κυκλοφορήσει από τη ROM Ψηφιακή (υπάρχει ακόμα), δεν βγήκε ποτέ προς τα έξω, και η αλήθεια είναι ότι δεν θυμάμαι καν το γιατί! Υστερα από αυτό αγόρασα μία AMIGA 500 και ρίχτηκα με τα μούτρα στον 68000. Λίγα μικρά demos και αφού πήρα το κολάι, ξεκίνησα ένα scrolling maze game (α, ρε blitter) που δεν τελείωσε λόγω πανελληνίων. Και αυτό ήταν το τέλος... Τέσσερα χρόνια πτυχίο, δύο Master και όταν ξαναενδιαφέρθηκα, υπήρχαν μόνο τα κ...PCs. Αντε κάτσε τώρα τρία χρόνια παρέα με άλλους σάραντα δύο να γράφεις κώδικα C++ (τι σιχαμένο πράγμα, Θεέ μου) για να φτιάξεις ένα αντίγραφο doom-warcraft-δε-ξέρω-εγώ-τι. Οι πρωτότυπες ιδέες πλέον δεν ενδιαφέρουν ιδιαίτερα και αυτό που κυριαρχεί είναι ο λεγόμενος πατερναλισμός.
Την εποχή που διανύουμε δουλεύω 3D Studio σε 2 P4 2.0 με GeForce 3 Ti 200, XP και 768MB μνήμη Rambus και τα τελευταία παιχνίδια που ευχαριστήθηκα πραγματικά ήταν το "UFO" και το "Warcraft".

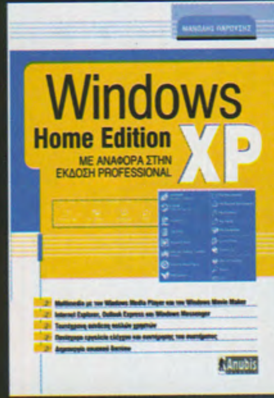
Λάμπρος Ποταμιάνος M.sc. in Economics

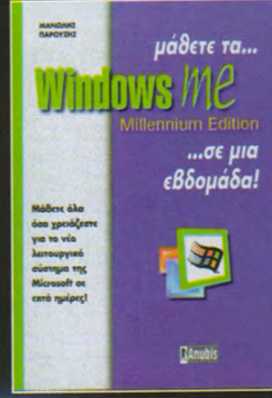
Υ.Γ.: Θα ήθελα να αφιερώσω το γράμμα αυτό στον ενθουσιώδη Φοίβο Ντόκο (έχω να τον δω από το 1990) και στον Σωτήρη Κιουλάφη (όταν με είδε πρόσφατα, δεν μπορούσε να καταλάβει ακριβώς ποιος ήμουν και τι του θύμιζα. Πάντως κάτι του θύμιζα!). Φοίβο, θα μπορούσαμε να ήμαστε η Ultimate που έγινε ACG, που έγινε Rare και ζει και βασιλεύει. Εσύ προτίμησες τα κορίτσια και εγώ τον κόσμο μου. Ας είναι! (contact: lpotamianos@yahoo.com - ltpotam@otenet.gr)

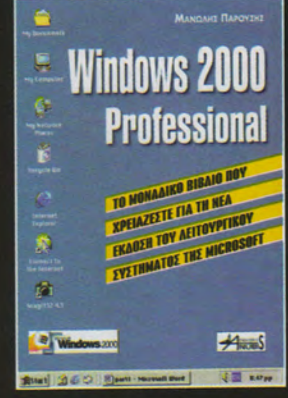
Η Βιβλιοθήκη της Πληροφορικής

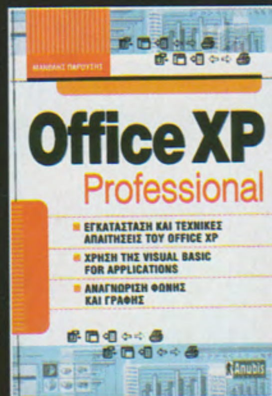
Πακέτα Εφαρμογών & Λειτουργικά Συστήματα

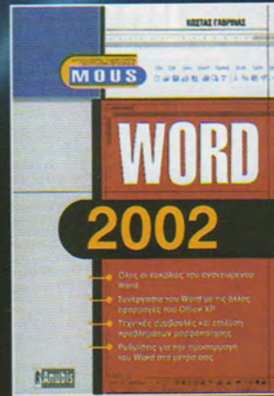


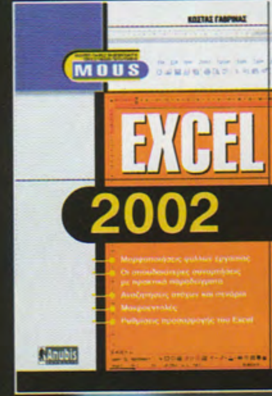


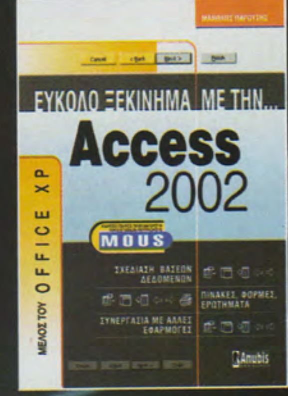




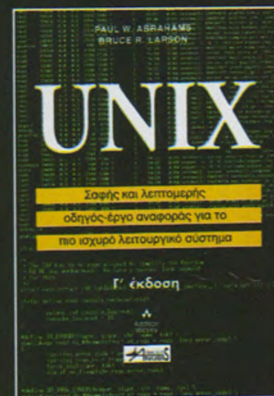








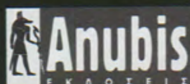








Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.:010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

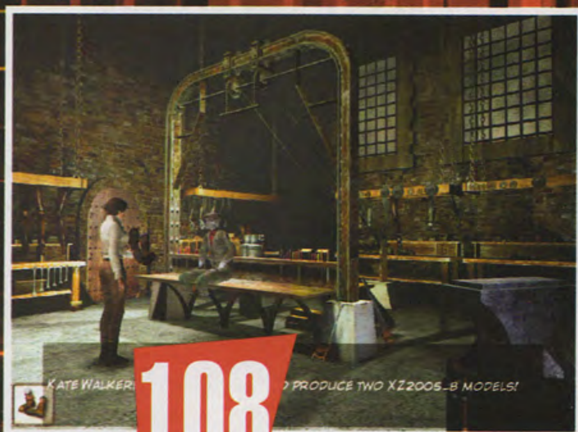
Neverwinter Nights



92

Για ατέλειωτες καλοκαιρινές νύχτες γεμάτες role playing!

Syberia



108

Ενα adventure που θα σας προκαλέσει πρωτόγνωρα συναισθήματα.

Warcraft 3



100

Επιτέλους, κυκλοφόρησε! Διαβάστε τα πάντα στην αναλυτική οκτασέλιδη παρουσίασή μας.

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Adventure		
Syberia	108	99%
E.T.	134	82%
RPG		
Neverwinter Nights	92	96%
Action		
Grand Theft Auto 3	114	94%
Soldier of Fortune 2	120	92%
Simulation		
Nascar 2002	130	88%
Strategy		
Warcraft 3	100	91%
War Commander	126	82%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, τηλ.: 010 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310



114

Grand Theft Auto 3

Αυτοκίνητα, δράση και... παρανομία!



120

Soldier of Fortune 2

Δώστε κι εσείς... τη μάχη κατά της τρομοκρατίας!



126

War Commander

Rangers lead the way!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: BIOWARE/INFOGRAMES

Game review


ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

Neverwinter Nights

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 2 ΣΤΑ 450MHz, 128MB RAM, WINDOWS 98/ME/2000/XP, DIRECTX 8x, 8x CD-ROM DRIVE, 16MB TNT2-CLASS OPENGL 1.2 ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16 BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 1,2GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΧΩΡΙΣ ΤΑ SAVES!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 3 CDs



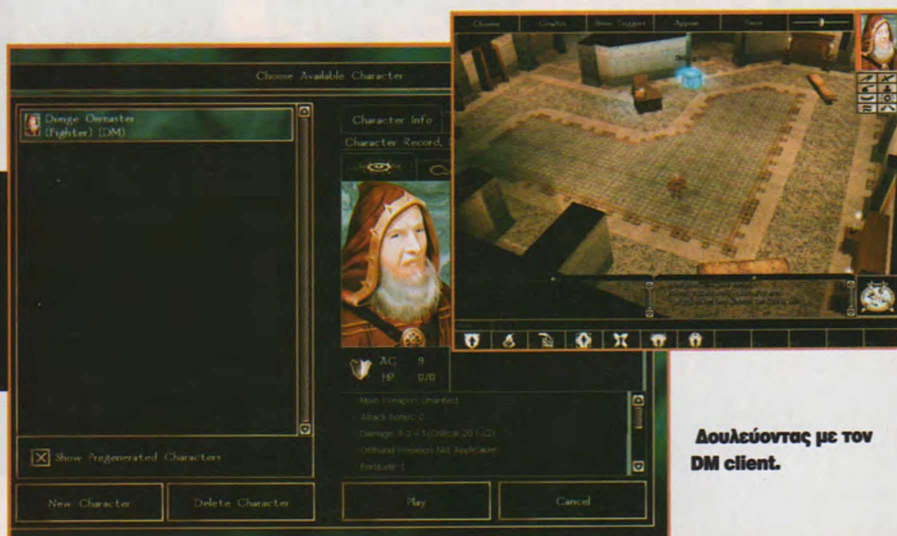


Ατέλειωτα ξενύχτια!

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ετοιμαζόταν εδώ και περίπου πέντε χρόνια και όλο αυτόν τον καιρό διαφημιζόταν ως το πρώτο παιχνίδι που θα μετέφερε τη μαγική αίσθηση των επιτραπέζιων Pen and Paper D&D sessions στους υπολογιστές. Επιτέλους, λοιπόν, το NWN κυκλοφόρησε και ήρθε η ώρα να δούμε αν θα καταφέρει να υλοποιήσει ή όχι την υπόσχεσή του.





Δουλεύοντας με τον DM client.

Θετικά



- Το πρώτο CRPG που ενσωματώνει πλήρως την 3η έκδοση των κανόνων του D&D
- Αρκετά καλό single campaign
- Εξαιρετικό DM client
- Εντυπωσιακό toolset
- Πάρα πολύ καλά γραφικά με αρκετά εντυπωσιακά εφέ
- Σωστά σχεδιασμένη δράση (single campaign)
- Αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία δράσης & διαφορετικοί χαρακτήρες

Αρνητικά



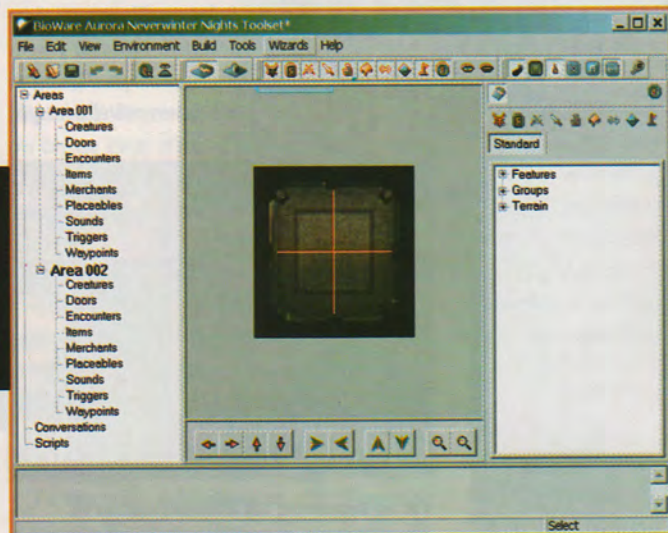
- Προβληματικό mutliplayer με τις υπάρχουσες συνδέσεις στη χώρα μας
- Μερικά bugs
- Στο single campaign ανεβάζεις χαρακτήρες πολύ γρήγορα και έτσι το παιχνίδι γίνεται εύκολο
- Μη ρεαλιστική μεταφορά μερικών στοιχείων από την 3η έκδοση

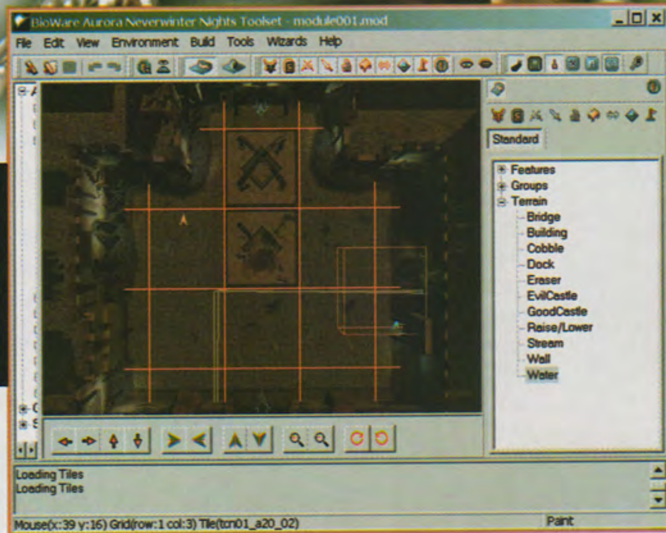
Το καλύτερο σημείο των γραφικών είναι τα διάφορα εφέ κατά τη διάρκεια μιας δράσης, με πρώτα και καλύτερα τα τρομερά lighting εφέ, τα οποία είναι πέρα από κάθε περιγραφή.

Πολλοί αναρωτιούνται τι ακριβώς παιχνίδι είναι το Neverwinter Nights (NWN). Με όσο πιο απλά λόγια γίνεται, το NWN είναι ένα CRPG (Computer generated Role Playing Game), βασισμένο στην 3η έκδοση των AD&D κανόνων, στο οποίο μπορείς να παίξεις ένα single player module γραμμένο από την ίδια την Bioware, το single player αυτό σε multiplayer mode με φίλους σου και το τρίτο και πιο βασικό είναι ότι μπορείς να φτιάξεις τα δικά σου modules-κόσμους και να τα χειριστείς ως κανονικός Dungeon Master (DM)!

ΣΕΝΑΡΙΟ

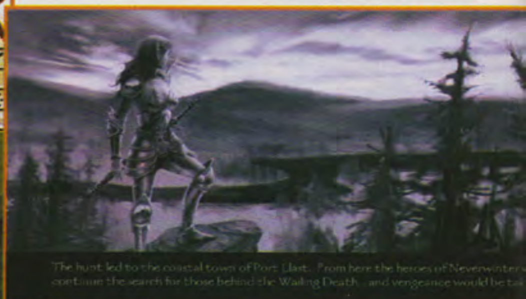
Το σενάριο του single campaign αλλά και του βασικού module στο multiplayer mode μπορεί να μην αποτελεί κάτι το ξεχωριστό, όπως ίσως περιμένατε για το παιχνίδι αυτό, αλλά περιέχει μερικές πολύ ενδιαφέρουσες σεναριακές ανατροπές και αξιόλογη αλληλεπίδραση της σεναριακής εξέλιξης με τους βασικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού





Δουλεύοντας με το Aurora toolset.


Πατώντας το TAB πλήκτρο, βλέπεις όλους τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα που υπάρχουν στην οθόνη.


Από τις ιδιόμορφες σκηνές που προωθούν το σενάριο μετά τη λήξη ενός κεφαλαίου.

Ξέρετε ότι...

...το 3rd Edition Player's Handbook ή το Dungeon Master's Guide διατίθενται από τα καταστήματα Κάισσα, που είναι οι αντιπρόσωποι της εταιρείας Wizards of the Coast στη χώρα μας; Τις διευθύνσεις τους μπορείτε να βρείτε στις διαφημίσεις που υπάρχουν σε άλλες σελίδες του περιοδικού.
Στη διεύθυνση http://www.gamers.com/s/feature/000927-dnd3/index θα βρείτε μία αναλυτική on-line παρουσίαση από το site Gamers.com των κανόνων αυτών και των αλλαγών που έχουν γίνει. Η δουλειά που έχει γίνει είναι πάρα πολύ καλή. Τέλος, στη διεύθυνση http://www.gamers.com/s/feature/001010-dnd3_3/history1 θα βρείτε την πιο καλή ίσως παρουσίαση της πραγματικής ιστορίας των D&D games, μιας ιστορίας που ελάχιστοι γνωρίζουν ό,τι κι αν λένε.
Παραφράζοντας τα λόγια ενός μεγάλου...
"Δεν θα ακούσετε ποτέ από ένα σοφό να διαλαλεί τη σοφία του. Δεν θα ήταν πραγματικά σοφός αν έκανε κάτι τέτοιο."
"Μόνο οι μέτριοι φωνάζουν ότι είναι σοφοί... μήπως και πείσουν τους αδαείς!"

και τις αντιδράσεις τους.



Μία μάστιγα έχει αρχίσει να εξαπλώνεται στην πόλη Neverwinter. Μη ξέροντας τι ακριβώς είναι, της έδωσαν το όνομα Wailing Death. Μη έχοντας άλλη διέξοδο, ο Lord Never, ο άρχοντας της περιοχής, καλεί με μία καμπάνια τους γενναίους να έρθουν στην Elite Academy της πόλης, με σκοπό να εκπαιδευτούν και με την κρυφή ελπίδα να βρει ανάμεσα σε αυτούς κάποιον που θα σώσει την πόλη από την κατάρα του Wailing Death. Αυτός είσαι εσύ...

Αυτό που ξεχωρίζει στο σενάριο, αν φυσικά παίξετε το παιχνίδι και το προχωρήσετε σχεδόν μέχρι το φινάλε του, είναι η αλληλεπίδραση της εξέλιξης του σεναρίου με τους χαρακτήρες των πιο βασικών προσώπων του παιχνιδιού. Είναι πράγματι πολύ ενδιαφέρον και δίνει ξεχωριστή γοητεία στο παιχνίδι.

ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΤΗΣ ΤΡΙΤΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ ΚΑΙ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Το Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor είναι το πρώτο παιχνίδι που βασίστηκε στην 3η έκδοση των σχετικών κανόνων, λόγω της χρονικής, όμως, στιγμής που κυκλοφόρησε η αξιοποίησή τους ήταν μερική. Το Neverwinter Nights έχει διαφημιστεί ως το απόλυτο παιχνίδι της 3ης έκδοσης των D&D κανόνων. Δεν είναι του παρόντος να ανοίξει μία συζήτηση αν είναι καλύτεροι ή χειρότεροι από την 2η έκδοση και σε ποια σημεία. Με απλά λόγια, ανάμεσα στα άλλα που "κάνουν" είναι ότι απλοποιούν τα abilities ΟΛΩΝ των χαρακτήρων, κάνουν το λεγόμενο multi-classing εξαιρετικά εύκολη υπόθεση και προσθέτουν μία ομάδα νέων ικανοτήτων και spells. Όλοι οι κανόνες είναι πολύ πιο απλοί και πιο "καθαροί". Δεν υπάρχει πια το THACO ή κάτι ανάλογο. Για να χτυπήσεις κάποιον εχθρό, πρέπει απλώς να φέρεις ίσο ή μεγαλύτερο "νούμερο" από αυτό της Armor Class του. Σημειώστε εδώ ότι τώρα πια το πιο ισχυρό Armor Class μετριέται αυξητικά προς τα πάνω και όχι από το 10 έως το -10, όπως συνέβαινε μέ-


Για να σκοτώσεις τον Desther, πρέπει να σκοτώσεις πρώτα αυτούς που βρίσκονται στις κορυφές της πεντάλφα.

Αν σας άρεσε...



...παίξτε επιτραπέζιο D&D με την παρέα σας! Στο ένθετο "Ξέρετε ότι..." θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με τα βασικά βιβλία που σας χρειάζονται για να ξεκινήσετε να παίζετε τις πρώτες περιπέτειές σας στον κόσμο του D&D, ενώ για περισσότερες πληροφορίες σας παραπέμπουμε στη στήλη "Utopia"!



Το χιλιοστό ενιακοστό έκτο sneak attack του συντρόφου μου!



Μιλώντας με τον Lord Nasher αυτοπροσώπως.

χρι τώρα. Όλες οι resistances έχουν γίνει, επίσης, πιο απλές. Το damage έχει κατηγοριοποιηθεί, ενώ τα όπλα και τα spells καταγράφονται με το είδος της ζημιάς που προξενούν.

Οι classes και τα στατιστικά έχουν και αυτά απλοποιηθεί, αλλά τώρα πια κάθε στατιστικό έχει μεγαλύτερη αλληλεπίδραση στο παιχνίδι. Χαρακτηριστικά, ένας Fighter με χαμηλό intelligence θα πάρει λιγότερα skill points για κάθε επίπεδο που ανεβαίνει, ενώ θα έχει και λιγότερες options συζήτησης.

Το πρώτο βασικό στοιχείο που πρέπει να ξέρετε για το single mode campaign είναι ότι πρόκειται για παιχνίδι ενός βασικά χαρακτήρα. Ομάδα χειρίζεσαι ΜΟΝΟ στο multiplayer mode του παιχνιδιού, είτε αυτό είναι το single player module, όταν το παίζεις στο multiplayer mode, είτε κάποιο άλλο module που έχεις φτιάξει εσύ ή κάποιος άλλος. Η δημιουργία των χαρακτήρων του παιχνιδιού έχει απλοποιηθεί πάρα πολύ, μέσω της επιλογής RECOMMENDED που υπάρχει σε όλα τα στάδια δημιουργίας χαρακτήρων.

Στο παιχνίδι μπορείς να πάρεις μαζί σου έναν adventurer ή όπως τον αποκαλεί το παιχνίδι έναν henchman. Καλό είναι να διαλέγεις έναν που έχει αντίθετες από σένα ικανότητες, π.χ., αν είσαι "καθαρός" fighter να πάρεις ένα Rogue-κλέφτη. Να έχετε συνείδηση ότι αν ένας τέτοιος χαρακτήρας πεθάνει κατά τη διάρκεια κάποιας αποστολής, τότε μεταφέρεται αυτόματα στον κοντινότερο ναό (Temple of Tyr), όπου μπορείτε να τον ξαναπροσλάβετε, ενώ σημειώστε ότι και αυτοί ανεβαίνουν επίπεδα παράλληλα με εσάς. Τα αρνητικά στοιχεία στο χειρισμό των henchmen είναι ότι δεν έχεις πλήρη πρόσβαση πάνω τους (π.χ. δεν βλέπεις το inventory τους), αλλά και ότι μπορείς να έχεις μόνο έναν τέτοιο χαρακτήρα κάθε φορά.

Το παιχνίδι επιτρέπει το εξής Leveling ανάλογα με τα κεφάλαια:

- **Prelude:** Levels 1 ως 3
- **Chapter 1:** Levels 3 ως 8
- **Chapter 2:** Levels 7 ως 15
- **Chapter 3:** Levels 13 ως 17
- **Chapter 4:** Levels 15+

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



Τα γραφικά του παιχνιδιού στηρίζονται στη νέα 3D engine που επεξεργάστηκε η Bioware. Σημειώστε ότι οι 3dfx κάρτες δεν υποστηρίζονται από το παιχνίδι, ενώ αυτό απαιτεί 32 bit χρώμα. Το παιχνίδι τρέχει σε αναλύσεις από 800x600 μέχρι και 1.600x1.280. Τα γραφικά του είναι προοπτικής τρίτου προσώπου και κρίνονται ικανοποιητικά, αν και ό,τι και αν γράφουν διάφορα Internet gaming sites δεν φτάνουν στα επίπεδα του Morrowind ή του Dungeon Siege. Το παιχνίδι περιέχει ένα auto-configuration πρόγραμμα, που διαλέγει την καλύτερη δυνατή απόδοση και είναι εξαιρετικό. Φυσικά, μπορείς να αλλάξεις μόνος σου οποιεσδήποτε παραμέτρους, πατώντας το πλήκτρο Escape, μέσω των Video Options και Advanced Video Options. Το Neverwinter Nights υποστηρίζει texture packs για 16, 32 και 64MB κάρτες γραφικών! Προσωπικά δεν είδα καμία διαφορά με τα anti-aliasing settings, ενώ για να



Δείγμα των αποστολών που ολοκληρώνεις, οι οποίες καταγράφονται στο Journal σου.







Ο henchman μου Rogue Tomi Undergallows επί το έργον. Τη μία ξεπαγιδεύει μια πόρτα, την άλλη ένα πάτωμα ή παραβιάζει ένα σπίτι!



Fan sites

- http://nwn.bioware.com/
- http://nwn.stratics.com/
- http://nwvault.ign.com/index2.shtml
- http://198.183.217.15/KDBill/index.cfm?chn_id=1064
- http://www.planetneverwinter.com/

ενεργοποιήσεις το shiny water, θέλεις από GF3 και πάνω. Το καλύτερο σημείο των γραφικών είναι τα διάφορα εφέ κατά τη διάρκεια μιας δράσης, με πρώτα και καλύτερα τα τρομερά lighting εφέ, τα οποία είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Για μένα το κυριότερο πρόβλημα στα γραφικά είναι τα αντικείμενα που βρίσκεις ή όχι σε διάφορα μέρη. Τα βρίσκω εξαιρετικά θαμπά και μικρά - μπορείς να τα προσπεράσεις χωρίς να το καταλάβεις.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός χωρίς όμως να φτάνει και σε πολύ υψηλά επίπεδα. Τα βασικά μουσικά backgrounds ακούγονται ευχάριστα, αλλά δεν είναι από αυτά που δεν τα ξεχνάς όταν τελειώσεις το παιχνίδι. Σημειώστε ότι συχνά παρουσιάζει προβλήματα στον ήχο του αν χρησιμοποιείτε τους default drivers για τις SoundBlaster Live κάρτες σε περιβάλλον Windows XP. Κάντε πάση θυσία update τους drivers σας μέσα από το site της Creative. Τέλος, το speech είναι πολύ καλό, όπου όμως αυτό υπάρχει. Τη μουσική του παιχνιδιού έχει γράψει ο Jeremy Soule, που έχει γράψει και τη μουσική των Morrowind και Dungeon Siege (τα πήρες όλα και έφυγες... που λέει και το λαϊκό άσμα)!

Για το σύστημα χειρισμού δεν χρειάζονται και πολλά λόγια. Και εδώ ο βασικός κανόνας είναι η απλοποίηση. Κάνοντας κάπου αριστερό κλικ με το mouse, περπατάς, επιτίθεσαι, μιλάς, ενεργοποιείς μενού ή χρησιμοποιείς κάτι, ανάλογα με την περίπτωση. Κάνοντας δεξί κλικ, ενεργοποιείς το περίφημο "Radial Menu". Γενικά είναι πολύ καλό, προκαλεί όμως προβλήματα αν το ενεργοποιείς επάνω σε οθόνες που περιέχουν πολλές λεπτομέρειες ή σε ήδη ανοικτά παράθυρα (inventory, αγοροπωλησίες κ.λπ.) ή αν θελήσεις να κάνεις examine το σύντροφό σου, μια και στην περίπτωση αυτή έχουν κρύψει τη συγκεκριμένη επιλογή δύο "Other Actions". Αυτό που αξίζει να αναφερθεί ξεχωριστά είναι τα 3 toolbars (κανονικό, πατώντας το πλήκτρο CTRL και πατώντας το πλήκτρο SHIFT) που έχουν προσθέσει, στα οποία μπορεί κάποιος να κάνει assign σχεδόν οποιαδήποτε action, όπλο, spell ή άλλη εντολή θελήσει, γεγονός που απλουστεύει πολύ το χειρισμό του παιχνιδιού. Τέλος, μπορείς να κινείς το χαρακτήρα σου με τα A, S, D, W πλήκτρα.

Το Automap σύστημα του παιχνιδιού λειτουργεί αρκετά καλά, μπορείς να κάνεις Zoom In/Out, ενώ σημαντικό είναι το ότι καταγράφει και ονομαστικά τις διάφορες εξόδους. Το journal είναι επίσης καλό, αλλά με παραξένεψε η εξαφάνιση των quests που έχεις συμπληρώσει μόλις περάσεις στο επόμενο chapter, γεγονός που δεν μπορώ να δικαιολογήσω με τίποτα.

Το πακέτο manual (περίπου 200 σελίδων) - χάρτης του παιχνιδιού είναι, επιτέλους, πολύ καλό.

ΔΡΑΣΗ - ΜΑΧΕΣ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το single παιχνίδι στα βασικά σημεία του περιέχει ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα δράση. Τα περισσότερα quests παρουσιάζουν ενδιαφέρον, ενώ οι μάχες φαίνεται να αποτελούν την "καρδιά" του παιχνιδιού, χωρίς όμως αυτό να μετατρέπεται σε hack & slash game οποιουδήποτε επιπέδου.

Στο παιχνίδι υπάρχει τεράστιος αριθμός τεράτων και μάλιστα κάθε είδος από αυτά περιέχει πολλά "υπο-είδη" με διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας, όπλων και συμπεριφοράς. Ετσι, έχουμε τα "goblin", "elite goblin", "goblin shaman" κ.λπ. Πρέπει να υπάρχουν πάνω από 70 διαφορετικά είδη και με τις διάφορες εκδοχές τους να ξεπερνούν τα 300. Υπάρ-

χουν όποια είδη "τεράτων" μπορείς να φανταστείς, από σκυλιά ως αρκούδες και από demons ως (τι άλλο;) dragons! Καθένα από αυτά είναι τελείως ξεχωριστό.

Κατά τη διάρκεια των μαχών μπορείς να παρέμβεις και να δώσεις όποιες "οδηγίες" θέλεις στον παίκτη σου σχετικά με την/τις επόμενη/ες κίνηση/σεις του. Στο σύντροφό σου (henchman) μπορείς να δώσεις μόνο γενικές οδηγίες για το τι θα κάνει κατά τη διάρκεια των μαχών.

Το πρώτο στοιχείο που σε εντυπωσιάζει είναι η πολύ μεγάλη λεπτομέρεια που υπάρχει στις κινήσεις των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια των μαχών. Σκύβεις, κάνεις πλάγια βήματα, οπισθοχωρείς, ορμάς προς τα μπροστά κ.λπ. Το animation είναι φοβερό όπως και τα spell effects, τα οποία θα πιάσεις τον εαυτό σου να χαζεύει αρκετές φορές. Το δεύτερο στοιχείο που εντυπωσιάζει είναι πως μπορείς να γίνεις όποιος χαρακτήρας θέλεις, ανάλογα με τις δράσεις σου, απόλυτα καλός ή κακός, αλλά και με όλες τις ενδιάμεσες αποχρώσεις. Το τρίτο στοιχείο, και ίσως το πιο σημαντικό, είναι ότι η συνολική δράση του παιχνιδιού έχει σχεδιαστεί με πολύ μεγάλη προσοχή και ικανοποιεί τον παίκτη που θα το τελειώσει με τη συνολική ποιότητά της.

Θεωρώ πολύ θετικό στοιχείο το πώς χειρίστηκαν το πρόβλημα του θανάτου, βασισμένοι στο ότι το παιχνίδι προορίζεται κυρίως για multiplayer games. Ετσι, εκτός του κλασικού LOAD, υπάρχει και η επιλογή RESPAWN, όπου μπορείς να πας στον κοντινότερο ναό του Tyr, χάνοντας φυσικά ένα μέρος από το χρυσάφι και τα experience points σου.

Δυστυχώς, υπάρχουν αρκετά αρνητικά στοιχεία, άλλα μικρότερα και άλλα μεγαλύτερα. Κατ' αρχάς, ο χαρακτήρας σου ανεβαίνει πολύ γρήγορα επίπεδα και έτσι αν φροντίσεις να ολοκληρώσεις το μάξιμουμ των λεγόμενων side quests, τότε τελειώνοντας το chapter 2, θα έχεις έναν χαρακτήρα Level 8 που δεν φοβάται κανέναν.

Στη συνέχεια, και ειδικότερα για όλους τους χαρακτήρες που χρησιμοποιούν melee όπλα, το σύστημα των "αυτόματων" μαχών (το ότι δηλαδή μόλις σου επιτεθεί ένας χαρακτήρας, αρχίζει αυτόματα η μάχη) απλοποιεί το παιχνίδι σε τρομερό βαθμό. Αυτό το σύστημα μαχών που εκτόξευσε στα ουράνια το Dungeon Siege και φαίνεται να υιοθετείται από αρκετά παιχνίδια τελευταία, κατά τη γνώμη μου, πρέπει να επανεξετασθεί, γιατί ο χρήστης, τελικά, καταλήγει να "επιτηρεί" τις μάχες και όχι να είναι ο κεντρικός πρωταγωνιστής τους. Ακόμη περισσότερο που στο παιχνίδι έχουν βάλει το περίφημο Stone of Recall, με το οποίο μπορείς να επιστρέψεις σχεδόν οποτεδήποτε θέλεις πίσω στον κοντινότερο ναό του Tyr για να κάνεις healing ή να πουλήσεις αντικείμενα.

Θεωρώ επίσης αρνητικό στοιχείο το γεγονός ότι δεν επιτρέπεται να κινηθείς μεταξύ των chapters προς τα πίσω. Αν, λοιπόν, αφήσεις κάτι πίσω σου... χάνεται και αν το καλοσκεφτείς, θα δεις ότι με αυτόν τον τρό-





Μια δεύτερη γνώμη

Η δεύτερη γνώμη είναι γραμμένη από την παλιό συντάκτη του περιοδικού Κώστα Σπυρόπουλο. Ο Κώστας έγραψε ένα πολύ μεγάλο κείμενο, 8Κ, το οποίο δεν είναι δυνατόν να δημοσιευτεί στο χώρο αυτό λόγω μεγέθους. Φυσικά, δεν είχα δικαίωμα να "κόψω" εγώ μέρη από το κείμενό του και να βγάλω ένα resume 1K, που συνήθως είναι οι δεύτερες γνώμες. Ετσι αποφάσισα να δημοσιεύσω ολόκληρο το κείμενό του στη στήλη "Adventure SOS". Ειλικρινά δεν γινόταν αλλιώς και ζητώ προκαταβολικά συγγνώμη για αυτή την αλλαγή. Πηγαίνετε, λοιπόν, οπωσδήποτε στο "Adventure SOS" αυτού του τεύχους για να διαβάσετε τη γνώμη του Κώστα.



Ενώ ετοιμάζομαι να κάνω level up.

Ελευθερώνοντας τα ζώα από το παράξενο ζωολογικό "πάρκο".



Τα σακίδια που βρίσκεις είναι υπερπολύτιμα, μερικά μάλιστα είναι μαγικά και "μηδενίζουν" το βάρος των αντικειμένων που βάζεις σε αυτά.



Για να κερδίσεις εύκολα την Gulnan, κατάστρεψε πρώτα το pedestal αυτό που είναι στα δεξιά της όπως μπαίνεις στο δωμάτιο.

πο δημιουργείται μία ιδιόμορφη, ευθύγραμμη δράση. Αυτό που με στενοχώρησε περισσότερο απ' όλα στη δράση του παιχνιδιού είναι ο "παραλογισμός" που εμφανίζει σε αρκετά σημεία. Δεν μπορείς να κάνεις rest όπου θέλεις και αυτό να λειτουργεί! Δεν ξέρω πώς το επέτρεψαν, προσωπικά το θεωρώ φοβερό. Δεν μπορείς να "ιδρώνεις" για να ανοίξεις πάμπολλα πανίσχυρα σεντούκια και να βρίσκεις σε αυτά μόνο 5 νομίσματα. Έχεις ένα βαδί που δεν καίγεται ποτέ και φαντάζει αθάνατο. Δεν υπάρχει καμία λογική στο πώς βρίσκεις διάφορα υποτίθεται "σπάνια" όπλα. Μπορείς να βρεις ένα τέτοιο όπλο ή ρουχισμό 6 ή και 7 φορές κατά τη διάρκεια ενός μόνο chapter. Τέλος, μερικά στοιχεία από αυτήν καθ' εαυτή τη μεταφορά της 3ης έκδοσης των κανόνων στο παιχνίδι ανήκουν σε αυτή την κατηγορία των αδυναμιών του παιχνιδιού, με μάλλον κορυφαίο το ότι ο Rogue Henchman μου έκανε σχεδόν συνέχεια sneak attacks.



BUGS... MORE BUGS

Όταν έπαιζα το παιχνίδι, δεν είχε κυκλοφορήσει κανένα από τα patches που βγήκαν αργότερα. Είχα φτάσει στο 4ο κεφάλαιο όταν άρχισαν να βγαίνουν και δεν ριψοκινδύνευα να τα βάλω και να πάθω κάποια ζημιά στα saves μου. Όταν έγραφα το άρθρο αυτό, είχε μόλις κυκλοφορήσει το patch version 1.20. Bugs βρήκα αρκετά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αν εξαιρέσει κανείς αυτό με το Aurora toolset, το οποίο θεωρώ πολύ σοβαρό, κανένα από τα υπόλοιπα δεν ήταν αποτρεπτικό για το παιχνίδι αυτό καθαυτό.
Σε αρκετές περιπτώσεις ο χάρτης του παιχνιδιού "άνοιγε ολόκληρος", δυσκολεύοντας τη δράση μου, γιατί δεν ήταν πια καθαρό ποια περιοχή είχα εξερευνήσει και ποια όχι. Μερικά side quests "βγαίνουν" μιλώντας με συγκεκριμένους χαρακτήρες και πριν να βρεις τα απαραίτητα αντικείμενα. Μερικά άλλα side quests δεν αναφέρονται καν ως τέτοια, όσο και αν όταν τα ολοκληρώνεις, παίρνεις τα απαραίτητα experience points. Πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιου quest είναι αυτό που παίρνεις από την πόρνη Tamora στα πίσω δωμάτια του Moonstone Mask. Σημειώστε ότι bugs υπάρχουν και στον DM client, με πιο χαρακτηριστικό αυτό όπου αν "ελέγξεις" ένα τέρας που είναι μέλος μίας μεγαλύτερης ομάδας τεράτων, τότε αυτά σου επιτίθενται γιατί σε θεωρούν εχθρό τους.

AURORA TOOLSET

Το παιχνίδι περιέχει το εργαλείο με το οποίο σχεδιάστηκε. Είναι ένα εξαιρετικό toolset και πολύ ισχυρό από κάθε πλευρά, με το οποίο μπορείς να σχεδιάσεις δικά σου modules πολύ εύκολα. Μπορεί οποιοσδήποτε, χωρίς ιδιαίτερες γνώσεις, να σχεδιάσει ένα επίπεδο ή ένα dungeon. Η χρηστικότητά του όσον αφορά στα άτομα χωρίς προηγούμενη εμπειρία είναι εξαιρετική. Δυστυχώς, στην περίπτωσή μου το toolset αποδείχτηκε ότι πρέπει να περιέχει αρκετά bugs, γιατί δύο modules που έφτιαξα μου κατέστρεψαν όλο το παιχνίδι, χωρίς ευτυχώς να επηρεαστούν τα saves.

MULTIPLAYER

Η "καρδιά" του NWN είναι το multiplayer mode. Με βάση αυτό το δεδομένο σχεδιάστηκε και το παιχνίδι. Στην πράξη, όμως, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Κατ' αρχάς, αν συνδέεστε με 3-4 φίλους ή σε αντίστοιχου επιπέ-



Ολοκληρώνοντας μία από τις βασικές αποστολές στο Chapter 1 με την Paladin Aribeth στο ναό.



Κάνοντας αγοραπωλησίες.

δου servers, δεν θα έχετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Αν, όμως, πάτε να συνδεθείτε με απλές συνδέσεις σε servers με πολλούς χρήστες, ξεχάστε το. Δεν ξέρω αν τα patches διορθώσουν μέρος αυτών των προβλημάτων, αλλά αλήθεια πόσοι στη χώρα μας βρίσκονται πίσω από broadband συνδέσεις;

Η μικρή εμπειρία μου, εξαιτίας έλλειψης του απαραίτητου χρόνου, ήταν μάλλον απογοητευτική. Οταν συνδέθηκα με έναν φίλο μου, δεν είχα κανένα πρόβλημα, όταν συνδέθηκα 4-5 φορές με servers που είχαν γύρω στους 14-20 παίκτες, τότε δεν μπόρεσα να κάνω σχεδόν τίποτα. Το σχεδόν έχει σχέση αρχικά με τις ταχύτητες (το lag ήταν ανυπόφορο), αλλά και με το γεγονός ότι αρκετοί παίκτες λειτουργούσαν με καθαρά hack & slash νοοτροπία. Δεν ξέρω αν αυτό είναι κατάλοιπο των Diablo και του Dungeon Siege, αλλά το παιχνίδι απαιτεί άλλης νοοτροπίας παίκτες. Τέλος, σε ένα session ο DM έκανε ό,τι ήθελε, μας έβγαλε το λάδι, ώσπου φύγαμε και ησυχάσαμε.


Χρησιμοποιώντας τη Stone of Recall, γυρνάς στο ναό τσάμπα. Για να γυρίσεις πίσω από εκεί απ' όπου ήρθες, πρέπει να πληρώσεις 50 νομίσματα, αλλιώς... τρεχάτε ποδαράκια μου!

Πιστεύω ότι το μέλλον του παιχνιδιού θα κριθεί καθαρά από το αν φτιαχθούν αρκετά αξιόλογα και λειτουργικά νέα modules. Επειδή, όμως, κανένας δεν μπορεί να το εγγυηθεί εκ των προτέρων, το μέλλον παραμένει αβέβαιο, όσο και αν προς το παρόν είναι ελπιδοφόρο.

DM CLIENT

Με την επιλογή του DM client, παίζεις το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τις μοναδικές, θεϊκές δυνάμεις ενός Dungeon Master. Η επιλογή αυτή δεν είναι για να παίξεις το παιχνίδι, αλλά για να δεις αν τα modules-κόσμοι που έχεις ή έχουν φτιάξει με το Aurora toolset μπορούν να παιχθούν.

Ως DM μπορείς να κάνεις τα πάντα. Να ελέγξεις όποιον χαρακτήρα θέλεις και να αλλάξεις hit points, spells, τέρατα, αποστολές και γενικά οτιδήποτε θελήσεις. Οσοι, δε, έχετε την εμπειρία ενός DM από επιτραπέζιο RPG, μπορείτε να πάρετε μία μικρή γεύση. Τονίζω το μικρή, γιατί τελικά τίποτα δεν μπορεί να συγκριθεί με τη ζωντανή εμπειρία.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Neverwinter Nights είναι ένα παιχνίδι που θα αφήσει εποχή, μια και είναι το πρώτο στο είδος του που τα περιλαμβάνει σχεδόν όλα. Ενα αρκετά καλό single campaign, ένα εξαιρετικό DM client, ένα εντυπωσιακότατα εύχρηστο toolset και ένα multiplayer mode που υπόσχεται τα πάντα αλλά και απαιτεί πάρα πολλά. Με άλλα λόγια, είναι το πιο πλήρες σε στοιχεία CRPG που έχει κυκλοφορήσει.


Από την Ophala μπορείς να πάρεις και να ολοκληρώσεις τρία πολύ σημαντικά side quests.

Το single campaign, που παίζεται ως αυτόνομο κανονικό παιχνίδι, είναι αρκετά καλό και εύκολο ώστε να κερδίσει τους νέους φίλους του είδους. Το toolset του είναι εύχρηστο, αλλά με αυτό δεν μπορεί να δημιουργήσεις συνολικά RPG όπως το αντίστοιχο του Morrowind, το οποίο θεωρώ από αυτή την πλευρά όχι απλώς κορυφαίο αλλά ανεκτίμητο. Το DM client που προϋποθέτει multiplayer παιχνίδι θα εντυπωσιάσει όποιον το δει. Πρέπει να έχεις γνώσεις, όμως, από επιτραπέζια παιχνίδια του είδους και το ρόλο του αντίστοιχου DM για να το χειριστείς. Τέλος, το multiplayer θα κριθεί μόνο σε βάθος χρόνου και ανάλογα με την υποστήριξη που θα δεχτεί από τους χρήστες και όχι μόνο. Κανείς δεν ξέρει τι θα γίνει τους επόμενους 6 μήνες με τα modules που "πρέπει" να δημιουργηθούν. Γι' αυτό το λόγο βαθμολογείται μόνο με 91, αλλιώς θα έπαιρνε 99. Πάντως, με τις υπάρχουσες συνδέσεις στην Ελλάδα, αυτά περί των 64 παικτών ταυτόχρονα σε ένα παιχνίδι είναι άπιαστα όνειρα, εκτός και αν κάποιος μπορέσει να "φέρει" έναν επίσημο server του παιχνιδιού στη χώρα μας, κάτι που όπως ακούγεται θα γίνει...!

Το κυριότερο στοιχείο που με ενόχλησε σε όλο το παιχνίδι είναι η τρομερή ΑΠΛΟΠΟΙΗΣΗ που έχει επέλθει σχεδόν σε όλους τους τομείς του. Σε κάθε περίπτωση, όμως, αν εξαιρέσει κανείς τον DM client, η αρχική υπόσχεση των δημιουργών του ότι με το NWN θα επιτευχθεί, επιτέλους, η καλύτερη προσομοίωση των επιτραπέζιων RPGs στους υπολογιστές, κατά την ταπεινή μου γνώμη δεν ισχύει. Να μην ξεχνάμε ότι η υπόσχεση αυτή ήταν το διαφημιστικό μοτίβο του παιχνιδιού σχεδόν δύο χρόνια τώρα.

PC

Επιδόσεις

SINGLE CAMPAIGN **96**

MULTIPLAYER DM Client - TOOLSET **91**

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΕΘΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ	MANUAL
96	91	94	93	96	80	97

Αναμφίβολα, ένα από τα 2-3 κορυφαία RPGs της τελευταίας δετίας, που θα κερδίσει αμέσως όποιον το παίξει. Βασίζεται κυρίως στο multiplayer mode του και υπόσχεται ατελείωτο gaming, ενώ και το single campaign που περιέχει είναι αρκετά καλό. Λόγω των πάρα πολλών ξεχωριστών στοιχείων που περιέχει, πρέπει να το δει οπωσδήποτε κάθε φίλος των RPGs και όχι μόνο.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | PENTIUM 400, 128MB ΜΝΗΜΗ, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 16MB, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, DIRECTX 8.1


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



του Χάρη Κλάδη rex@compupress.gr

Δύο χρόνια τώρα η Blizzard πέτυχε να κρατήσει τους απανταχού gamers υπ' ατμόν. Με συνεχείς ανακοινώσεις, φήμες και σχόλια κατάφερε να κάνει το παιχνίδι της best-seller πολύ πριν αυτό να φτάσει στα μαγαζιά, αποδεικνύοντας πόσο έξυπνα μπορεί να κινηθεί μία εταιρεία.



Ο πόλεμος χτυπά πάντα τρεις φορές!



Στην τελευταία πίστα του παιχνιδιού. Μια σκληρή αναμέτρηση μεταξύ όλων!

Θετικά



- Το σενάριό του
- Τα εκπληκτικά φωνητικά των χαρακτήρων
- Τα εντυπωσιακά γραφικά του
- Τα απίστευτα βίντεο (ουφ!)

Αρνητικά



- Το strategy κομμάτι έχει περιοριστεί
- Η ύπαρξη των ηρώων σε κάθε πίστα
- Το περιοριστικό Upkeep

Το Warcraft III είναι ένα εξαιρετικό all around single player παιχνίδι, με πολλά επιμέρους στοιχεία, αλλά δεν είναι ένα κλασικό παιχνίδι στρατηγικής ούτε RPG.



Πιστεύω ότι όλοι έχετε παίξει κάποια στιγμή παιχνίδια της Blizzard, γι' αυτό δεν θα προβώ σε εισαγωγικές αναφορές στους προηγούμενους τίτλους της, αν και σε κάποια σημεία του review θα καταφύγω σε ορισμένες αναγκαίες συγκρίσεις. Άλλωστε, αυτούσιο, δεν μπορείς να συγκρίνεις το Warcraft III με άλλα παιχνίδια. Κάτι τέτοιο δεν θα έστεκε, αρχικά για την Blizzard, η οποία θεωρεί πως το παιχνίδι της δεν είναι απλώς η συνέχεια του Warcraft 2, αλλά η αφετηρία ενός νέου είδους παιχνιδιών, των RPS (Role Playing Strategy) games.

Τι σημαίνει, όμως, "RPS"; Εχουμε να κάνουμε με ένα strategy game που χαρακτηρίζεται από μια ξεκάθαρη role-playing αντιμετώπιση (φαντάζεστε να αποτελέσει αφορμή να κάτσει ο Τσουρινάκης να παίξει strategy game; Πανικός!). Παίρνει, λοιπόν, η Blizzard τα δύο είδη παιχνιδιών που ξέρει να δημιουργεί (strategy και RPG) και τα παντρεύει, έχοντας ως αποτέλεσμα μάχες και interactivity με χαρακτήρες σε ένα στρατηγικό στήσιμο, με όλα τα αγαθά του management και των upgrades. Φυσικά, όπως μας έχει συνηθίσει η συγκεκριμένη εταιρεία, το παιχνίδι είναι εμπλουτισμένο από ένα σενάριο "διαμάντι", που όχι απλώς ενισχύει την ιστορία, αλλά πολλές φορές σώζει καταστάσεις. Πάντως, είμαι αρκετά επιφυλακτικός από τη στιγμή που έπεσε στα χέρια μου η beta του παιχνιδιού (η οποία ήταν περιορισμένη στο multiplayer).

ΦΥΛΕΣ

Στο παιχνίδι υπάρχουν 4 διαθέσιμες φυλές και αρκετές NPCs. Οι Orcs και οι Humans αποτελούν τις δύο γνώριμες φυλές από το Warcraft 2. Οι δύο άλλες είναι οι Undead και οι Night Elves. Αρχίζοντας από τις γνωστές, οι Orcs (με τους οποίους το παιχνίδι κάνει την εισαγωγή του) βρίσκονται νικημένοι και διάσπαρτοι στα εδάφη του Azeroth. Ο νεαρός Thrall (όσοι δεν τον ξέρετε, επρόκειτο να γίνει γνωστός από το Warcraft Adventures που δεν βρήκε ποτέ το δρόμο προς τις οθόνες μας), αηδιασμένος από τη σαπίλα και τη διαφθορά των Humans, προσπαθεί να οδηγήσει τη φυλή του στη δική τους Γη της Επαγγελίας. Αποδυναμωμένοι οι πολεμιστές Orcs, ξαναγυρίζουν στις "tribal" δοξασίες τους, ανακτώντας έτσι τη χαμένη κουλτούρα και πίστη τους. Αυτή τη φορά, οι Orcs πολεμούν όχι ως άβουλα βάρβαρα πλάσματα, αλλά ως αγέρωχοι και υπερήφανοι πολεμιστές όχι για την επικράτηση και την καταστροφή των αντιπάλων, αλλά για την ειρηνική συμβίωση της φυλής τους με τα

Αν σας άρεσε...



...πρέπει ήδη να ετοιμάζεστε για παιχνίδι στο Διαδίκτυο! Αν δεν έχετε σχετική εμπειρία από προηγούμενα παιχνίδια της Blizzard, πρέπει οπωσδήποτε να παίξετε το Starcraft και το Warcraft 2.

Ξέρετε ότι...



...αν τελειώσετε το παιχνίδι στο hard μετά την πάροδο των credits, θα δείτε ένα teaser (από το StarCraft 2;) όπου 3D marinia σφάζουν μια ομάδα από zerglings και hydralisks και μια άλλη μονάδα που δεν έχω ξαναδεί;



Ιδού ο μεγάλος άρχοντας του κακού. Κι ας μας έχει γυρισμένη την πλάτη!



Ενα ωραίο κοπάδι Orcs έχει βγει να μαζέψει potions για το αφεντικό του...



Οι μηχανές του κιμά είναι πολύτιμες μονάδες, αλλά και αυτά τα... κρεατουργήματα δεν πάνε πίσω!



Ενα φράγκο η βιολέτα... Ζήτω ο ήρωας των Humans!

ΗΡΩΕΣ

Αν και δεν μπορεί να θεωρηθεί καινοτομία η ύπαρξη των ηρώων στο Warcraft III, πρέπει να σημειωθεί ότι η σημασία της ύπαρξής τους είναι πολύ πιο σημαντική απ' ό,τι σε άλλα παιχνίδια στρατηγικής. Βλέπετε, αυτοί είναι που βάζουν στο παιχνίδι τις "Role" πινελιές και τραβούν όλη την προσοχή επάνω τους. Η ύπαρξή τους θυμίζει RPGs άλλων εποχών. Εχουν συγκεκριμένες δυνατότητες, τις οποίες μπορούν να εξελίξουν ανεβάζοντας επίπεδα, μπορούν να κρατούν και να χρησιμοποιούν αντικείμενα, να προσλαμβάνουν μισθοφόρους και, φυσικά, είναι σημαντικοί για την ολοκλήρωση πολλών αποστολών. Στο παιχνίδι είναι ισχυρότατες μονάδες και μάλιστα διαφοροποιούνται από ήρωες άλλων παιχνιδιών (όπως αυτούς του Starcraft), αφού ακόμα και αν πεθάνουν, μπορείτε να τους "ξαναφτιάξετε" στο Altar, χωρίς να έχουν χάσει το level και τα αντικείμενα που έχουν συλλέξει!

υπόλοιπα πλάσματα της φύσης. Αυτό γίνεται φανερό, όταν κατά τη διάρκεια του campaign οι Orcs συνάπτουν συμμαχίες με έντιμα πλάσματα που δεν ανήκαν ποτέ στην Ορδή, ενώ οι συμμαχίες με άνανδρα, διαβολικά και άβουλα πλάσματα που υπήρχαν στο Warcraft 2 ανήκουν στο παρελθόν. Μάλιστα, το τέλος του βασικού campaign των Orcs (τρίτο) είναι το πιο "αντρικό" απ' όλα και θα σας εντυπωσιάσει. Ως αίσθηση ηρωισμού, υπερηφάνειας και αυτοθυσίας θα μπορούσα να το συγκρίνω μόνο με το θάνατο του Praetor Fenix και την αυτοθυσία του Executor Tassadar στο Starcraft.

Οσον αφορά στους Humans, αυτοί είναι πραγματικοί... άνθρωποι! Αλαζόνες και διεφθαρμένοι, μετά την επικράτησή τους έναντι των Orcs, τους έχει φάει η μεγάλη ιδέα για τη φυλή τους. Με ηγέτες που δεν ρισκάρουν να θυσιάσουν τα πάντα μόνο και μόνο για να αποκτήσουν δύναμη και κύρος, οι άνθρωποι αγνοούν πλήρως τα γεγονότα και αφήνονται στη θαλπωρή των θεϊκών δυνάμεων, οι οποίες, σύμφωνα με τους ίδιους πάντα, τους οδηγούν στην ολοκλήρωση. Οπως πάντα, στη φυλή των τυχοδιωκτών και αλαζόνων ανθρώπων υπάρχουν και αυτοί που αρνούνται να κλείσουν πεισματικά τα αυτιά τους σε οτιδήποτε δείχνει να μη συνοδεύεται από αμέτρητη χλιδή. Πάνω σε αυτούς θα στηριχτεί η επιβίωση της φυλής τους. Φυσικά, στο πλευρό των Humans μάχονται οι Elves και οι Dwarves.

Η τρίτη φυλή, οι Undead, δεν είναι απόλυτα άγνωστοι στο πάνθεον του Warcraft. Στο Warcraft 2 αποτελούσαν συμμάχους των Orcs ή, για να ακριβολογούμε, τα Orcs δούλευαν για τους Undead! Οι Death Knights και οι σκελετοί τους βρίσκονται τώρα ανεξάρτητοι στο Warcraft III, με σκοπό να προετοιμάσουν το έδαφος για την εισβολή των Demons στη Γη. Με "πολιτισμό" που μοιάζει βγαλμένος από τα καλύτερα ιταλικά θρίλερ, οι Undead φιγουράρουν ως η πιο εντυπωσιακή φυλή. Λόγω της ανίερης υπόστασής τους, είναι οι λιγότερο αποδεκτοί χαρακτήρες του παιχνιδιού, αλλά η σκοταδιστική φύση τους αποτελεί πόλο έλξης για τον πεινασμένο για κάτι διαφορετικό gamer. Στους Undead θα βρείτε





Διατηρείτε την πόλη καθαρή...



Μα τι ψηλός που είσαι! Μήπως φοράς τακούνια;

πολλές επιρροές από το Diablo 2. Τόσο στις μονάδες όσο και στις ικανότητες και στα spells τους, οι Undead θυμίζουν το RPG/Action της Blizzard σχεδόν σε κάθε σημείο. Αποτελούν την καθοριστική φυλή του σεναρίου, καθώς εκτός του ότι αυτοί κάνουν τον "τσαμπουκά" στο παιχνίδι, με τις δολοπλοκίες και τις ίντριγκές τους δίνουν τροφή για μυστηριώδη γεγονότα, τα οποία διαδραματίζονται στο expansion του παιχνιδιού.

Η τελευταία φυλή που θα συναντήσετε στο campaign του παιχνιδιού είναι οι Night Elves. Αν και παιδιά των λουλουδιών, οι Night Elves είναι ισχυροί πολεμιστές και για να ακριβολογούμε πολεμίστριες! Είναι αλήθεια πως σχεδόν στο σύνολό τους οι μονάδες τους είναι γυναικείου φύλου και αν και βασίζονται πολύ στη μαγεία και στις επιθέσεις από απόσταση, έχουν πολλά ενδιαφέροντα σημεία. Είναι ψηλές και δυνατές, σχεδόν τέλειες, σύμφωνα με τα λεγόμενα του Grom Hellscream, ο οποίος δείχνει να τις... συμπαθεί ιδιαίτερα! Οι Night Elves ήταν αυτοί που νίκησαν τους Demons και σταμάτησαν την εισβολή τους στη Γη, αλλά δεν παύουν να είναι αρνητικοί προς τους "outlanders" όπως χαρακτηριστικά αποκαλούν τους Orcs και Humans που ψάχνουν για καταφύγιο στα αρχαία εδάφη. Οι Night Elves, ως τα αρχαιότερα και σοφότερα πλάσματα του κόσμου, χρησιμοποιούν την αιωνιότητα που τους έχει δοθεί ως δώρο για να προστατεύσουν τη μητέρα φύση από την καταστροφή.

Βέβαια, οι τέσσερις αυτές φυλές δεν αποτελούν τις μοναδικές φυλές του κόσμου του Warcraft III. Υπάρχει, επίσης, η γνωστή και μη εξαιρετέα Burning Legion, οι δαίμονες δηλαδή, που κάνουν τα πάντα για να ανοίξουν τις πύλες που θα οδηγήσουν τους πολυπληθείς στρατούς τους στην επικράτηση έναντι των προαιώνιων εχθρών τους, των Night Elves. Οι Undead είναι τα τσιράκια τους και οι Humans και Orcs απλώς πιόνια που εξυπηρετούν, ο καθένας στο βαθμό του, το σατανικό αυτό σχέδιο. Οι Burning Legions είναι NPC χαρακτήρες, τους οποίους δεν μπορείτε να διαχειριστείτε, ενώ είναι λίγες οι φορές που θα έχετε στη διάθεσή σας κάποιες μονάδες τους (στο campaign των Undead). Φυσικά, θα τους αντιμετωπίσετε κατά κόρον, ειδικά στα campaigns των Orcs και των Night Elves. Και μια και πιάσαμε πάλι την κουβέντα για τους Elves, εκτός από τους Night, υπάρχουν και οι... Regular! Οι σύμμαχοι των Humans, αν και εμφανίζονται ως μονάδες στο πλευρό τους, έχουν και τη δική τους, ανεξάρτητη παρουσία. Θα τους αντιμετωπίσετε ως Undead. Εκτός αυτών και της Burning Legion, υπάρχουν διάφορα άλλα ανεξάρτητα πλάσματα, τα οποία θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε κυρίως στην RPG πλευρά του παιχνιδιού. Πλά-

Ε, ΡΕ ΓΕΛΙΑ!

Όπως είναι αναμενόμενο, το παιχνίδι βρίθει από ποιοτικό χιούμορ. Εκτός από τις απίστευτες ομιλίες των μονάδων, εμπεριέχει διάφορα χιουμοριστικά στοιχεία (και από μόνο του το spell της μάγισσας - η οποία, σημειωτέον, είναι πολύ ωραίο παιδί - που μετατρέπει τους εχθρούς σε πρόβατα, είναι για τρελά γέλια). Ειδικά αυτός ο αξιωματικός της Burning Legion, ο Tychondrius, έχει πολύ γελοίο όνομα! Μα καλά, δεν υπάρχει ένας Ελληνας στο team, ένας φίλος, να τους πει ότι προκαλεί ακατάσχετα χαχανητά; Τέλος πάντων, το παιχνίδι είναι απολαυστικό σε αυτόν τον τομέα, κάτι που επιβεβαιώνει και η τελική παρουσίαση των credits! Πρέπει να το δείτε για να καταλάβετε τι εννοώ!

Μια δεύτερη γνώμη

Αυτό που με προβλημάτισε είναι το γεγονός πως ενώ το παιχνίδι έχει υποστεί συνταρακτικές αλλαγές σε όλα τα επίπεδα, εντούτοις, δίνει την εντύπωση πως έχουμε και πάλι "μία από τα ίδια". Η Blizzard πρόσθεσε στο Warcraft III αρκετές φρέσκιες ιδέες, όπως τα πολλά νέα units και κτήρια, δεκάδες upgrades, δύο νέες φυλές, cinematics και cut scenes που κόβουν την ανάσα και ένα σεναριακό υπόβαθρο τουλάχιστον ισάξιο, αν όχι καλύτερο, από το αντίστοιχο του Starcraft.

Το παιχνίδι είναι εθιστικό κυρίως λόγω σεναρίου, αλλά προσωπική μου άποψη είναι πως δεν εντυπωσιάζει όσο θα έπρεπε εξαιτίας της επανάληψης του βασικού gameplay. Η ύπαρξη ηρώων και RPG στοιχείων με άφησε παγερά αδιάφορο, ενώ δυσαρέσκεια μου προκάλεσε το γεγονός ότι το "strategy" στοιχείο έχει μειωθεί αισθητά σε σχέση πάντα με παλαιότερα RTSs της Blizzard.

Το Warcraft III είναι ένα "διαμάντι" από πολλές απόψεις, που αξίζει σίγουρα να δείτε. Απλώς δεν υπάρχει πλέον εκείνο το "feeling" που νιώσαμε μάλλον όλοι μας για τελευταία φορά παίζοντας BroodWar.

Δημήτρης Ιωαννίδης





Χωρίς αμφιβολία, οι εντυπωσιακές cutscenes κάνουν τη δουλειά τους.



"Μου δίνεις και το σαπούνι, αν θέλεις;"

σματα του δάσους, δράκοι, τεράστιες σαύρες, αράχνες, κένταυροι, σάτυροι (!!!), άρπυιες, golems, trolls, ogres και άλλα τερατάκια βρίσκονται στο δρόμο σας όχι ως βασικοί αντίπαλοι (δεν παράγουν μονάδες) αλλά ως στατικοί χαρακτήρες, που είτε τυχαίνει να βρίσκονται σε κάποιο πέρασμα, είτε γύρω από κάποιο σημείο σημαντικό για την ολοκλήρωση του quest, είτε απλώς κρατάνε μαγικά φίλτρα, abilities και items, τα οποία μπορεί να αποκτήσει ο ήρωάς σας και να τα μεταφέρει μέχρι να χρειαστεί να τα χρησιμοποιήσει. Βεβαίως, υπάρχουν και πλάσματα στα οποία αποκτάτε πρόσβαση. Αυτό γίνεται με τα mercenary camps, στα οποία ο ήρωας μπορεί να προσλάβει πολεμιστές έναντι αμοιβής (αφαιρείται από το ποσό χρυσού), ή με άλλα πλάσματα (π.χ. goblins), που θα σας δώσουν κάποιες μονάδες μόλις τα βοηθήσετε σε κάτι.



ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Οι αποστολές του παιχνιδιού είναι σπουδαίες. Δομημένες με ακρίβεια και προσοχή, με σωστό επίπεδο δυσκολίας, κατορθώνουν να αποτελέσουν μια καλή προπόνηση για τον παίκτη, αφού ως συνήθως το παιχνίδι αναμένεται να λάμψει στο Διαδίκτυο. Το παράπονό μου εδώ είναι οι ίδιοι οι ήρωες! Όσο και αν σας φαίνεται περίεργο, αυτοί οι τύποι περιορίζουν κάπως την ανάπτυξη του gameplay. Εξηγούμαι αμέσως: Όλες οι αποστολές του single player campaign είναι βασισμένες στους ήρωες. Εντάξει, ακόμα και στο Starcraft είχε αποστολές όπου ο ήρωας έκανε τρομακτικά πολλή δουλειά, αλλά αυτό δεν συνέβαινε κάθε φορά. Στο Warcraft III οι ήρωες υπάρχουν σε κάθε πίστα και είναι ελάχιστες οι περιπτώσεις όπου θα κληθείτε να τα βγάλετε πέρα χωρίς αυτούς (μόνο σε μια αποστολή των Humans, αν θυμάμαι καλά). Δυστυχώς, με τον ήρωα μπροστάρη χάνεται σε μεγάλο βαθμό η στρατηγική αξία του παιχνιδιού, καθώς είναι συχνό φαινόμενο το κυρίως μέλημα της αποστολής να περιορίζεται στην αναβάθμιση και στον εξο-

MULTIPLAYER - CUSTOM

Οι εμπειρίες μου στο Battlenet είναι ακόμα μηδαμινές. Βλέπετε, μόλις που άνοιξε και ο κακομοίρης δεν έχω προλάβει να παίξω και πολύ. Μόνο δύο, ανιχνευτικά περισσότερο, παιχνίδια και αυτά για να επιβεβαιώσω κάπως τα προαναφερθέντα για το gameplay του παιχνιδιού. Η αλήθεια είναι πως είναι ακόμα νωρίς για να μιλάμε, καθώς η Blizzard και οι ίδιοι οι παίκτες "ψάχνονται" όσον αφορά στο multiplayer κομμάτι. Όπως προανέφερα, δεν είναι απίθανο να δούμε σύντομα διορθωτικά patches, πριν καν αρχίσουν να δημιουργούνται κοινότητες, ομάδες και clans στο παιχνίδι. Λίγη πίστωση χρόνου, λοιπόν, και θα επανέλθουμε στο θέμα, ίσως με ένα σύντομο αφιέρωμα. Τώρα, σχετικά με την προπόνηση, θα σας πρότεινα single player custom πίστα, ακολουθώντας την εξής συνταγή: τρεις αντίπαλοι υπολογιστές και ένας σύμμαχός σας (υπολογιστής). Είναι αρκετά πιο challenging από οποιοδήποτε campaign, θα σας βοηθήσει να "ψάξετε" τις στρατηγικές σας, να αντιμετωπίσετε τις αντίπαλες μονάδες και, το κυριότερο, να δείτε πώς παίζει ο υπολογιστής (μην ξεχνάτε να σώζετε τα replays!).

πλισμό του με χαρακτηριστικά και spells, παρά στη δημιουργία μιας αξιόμαχης πολεμικής στρατιάς. Θα μου πείτε "ρε μεγάλε, αν δεν σ' αρέσει ο ήρωας, άσ' τον στην άκρη και παίξε χωρίς αυτόν". Ε όχι, δεν γίνεται, τουλάχιστον με αντίπαλο τον υπολογιστή, αφού οι ήρωες δύσκολα αντιμετωπίζονται. Ειδικά εφόσον μπορεί να κάνει αυτόματα όλα τα spells, ο ήρωας του υπολογιστή μπορεί να σφάξει κυριολεκτικά αρκετούς από τους πολεμιστές σας. Το κακό είναι πως ακόμα και αν μετά κόπων και βασάνων κατορθώσετε να τον σκοτώσετε, αυτός θα ξανάρθει λίγο μετά (αχ αυτό το Altar). Μοιραία,



- Οταν μεγαλώσω, θέλω να γίνω άντρας σαν εσένα...
- Και εγώ στην ηλικία σου το ίδιο ήθελα...



Είναι κόκκινος και έχει άλογο. Τι είναι;

λοιπόν, η χρήση του ήρωα είναι επιτακτική. Θα προτιμούσα οι πίστες να μην ήταν τόσο πολύ βασισμένες στους ήρωες, καθώς οι μάχες κλείνουν σημαντικά προς τη μεριά της παράταξης την οποία οδηγεί ένας ήρωας.

Πάντως, δεν είναι απίθανο να δούμε κάποιο διορθωτικό patch από την Blizzard το οποίο θα απενεργοποιεί τους ήρωες, τουλάχιστον στο δικτυακό multiplayer παιχνίδι, επιτρέποντας έτσι στους strategάδες να παίξουν περισσότερο στρατηγικά και λιγότερο βάσει των RPG ικανοτήτων ενός ήρωα, διότι και στο single και στο multiplayer παιχνίδι η ύπαρξη του ήρωα σημαίνει αυτόματα ακατάσχετο ψάξιμο για να βρει τυχόν potions (τα οποία μπορούν να γιατρέψουν αυτόν και τους στρατιώτες του, να δώσουν έξτρα δυνατότητες για λίγο χρόνο κ.λπ.), items που θα αυξήσουν τις δυνάμεις του ή μαγαζιά όπου θα αγοράσει μισθοφόρους! Οπότε, φανταστείτε πόσο άδικο είναι για πολλούς παίκτες που αρέσκονται στο να παράγουν στρατό να αναγκάζονται να κάνουν camping, φτιάχνοντας αμυντικά μέτρα έτσι ώστε να μπορέσουν να βγαίνουν "εκδρομή" για συλλογή αντικειμένων! Επειδή ο ήρωας μπορεί να κουβαλάει το πολύ 6 αντικείμενα, προβλέπονται τραγικά πράγματα του στυλ "μαζεύω, γυρίζω στη βάση μου να τα αφήσω και πάω για νέα"! Ακόμα και αν κάτι τέτοιο μπορεί να είναι αποδεκτό στο single player, μου φαίνεται αδιανόητο για multiplayer παιχνίδι στρατηγικής.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ - ΜΟΝΑΔΕΣ

Τα προαναφερθέντα δεν είναι τα μόνα στοιχεία που θα σας "εξαναγκάζουν" να χρησιμοποιείτε τον ήρωα κατά κόρον. Το λεγόμενο Upkeep και ο περιορισμός της διάθεσης φαγητού (το οποίο προμηθεύουν οι φάρμες) υπαρκτών μονάδων σε 90 (βεβαίως, οι πολεμικές μονάδες χρειάζονται από 2 έως 4 food, οι εργάτες 1) ενισχύουν τη χρήση του. Εντάξει, το δεύτερο το καταλαβαίνετε. Το πρώτο είναι ένας νέος περιορισμός της Blizzard και έχει να κάνει με τη συγκράτηση της παραγωγής μονάδων. Πρακτικά, όσο περισσότερες μονάδες έχετε τόσο λιγότερα recourses κουβαλούν οι εργάτες σας. Συγκεκριμένα, το Upkeep χωρίζεται σε 3 ζώνες (κάτι σαν το μετρό δηλαδή). Ας πούμε ότι έχετε φτιάξει τις απαραίτητες φάρμες ώστε να έχετε φτάσει στο όριο των 90 διαθέσιμων μονάδων σε food. Αν έχετε κατανάλωση μέχρι 40/90, κάθε εργάτης μεταφέρει 10 πόντους χρυσού. Αν το όριο ανέβει στο 41-70/90, οι πόντοι γίνονται 7, ενώ στο 71-90/90 4! Μετρήστε το ποσοστιαία και θα δείτε πως από το σημείο που θα φτάσετε στο "υψηλό" Upkeep, η εισροή πόρων μειώνεται στο 40% ή αλλιώς οι μονάδες σας στοιχίζουν 60% ακριβότερα (αν μία μονάδα στοίχιζε 200 gold, είναι σαν να στοιχίζει 320)! Φανταστείτε, λοιπόν, σκηνικό, να έχετε Upkeep περίπου 80/90, οι 25 να είναι εργάτες (κακά τα ψέματα, για να κρατήσετε μια καλή παραγωγή, ειδικά για custom/multiplayer πίστες, θέλετε 3 ορυχεία χρυσού με 15 εργάτες και τουλάχιστον άλλους 10 να





Μια τρίτη γνώμη

Η Blizzard απέδειξε ότι μπορεί να κάνει τα όνειρα πραγματικότητα, ασχέτως εάν το ξυπνητήρι άργησε πολύ να χτυπήσει. Κατάφερε να εισαγάγει τόσο γλυκά και αψεγάδιαστα ένα RTS παιχνίδι σε ένα 3D κόσμο, γεγονός ακατόρθωτο από οποιαδήποτε εταιρεία μέχρι στιγμής. Οσον αφορά στα επιμέρους στοιχεία του παιχνιδιού, τα θεωρώ κορυφαία (στο χειρισμό, στα γραφικά, στον άψογο ήχο). Τα δε cinematics του παιχνιδιού είναι "όλα τα λεφτά" και παρόλο που είναι σχεδόν τα μισά από αυτά του Starcraft (χωρίς το expansion) είναι ό,τι καλύτερο έχει δει μάτι gamer μέχρι στιγμής (κάτι όπως το Final Fantasy). Το στοιχείο του Upkeep το θεωρώ σημαντικό και δεν νομίζω ότι είναι τόσο "σπαστικό" (αν είχε Upkeep και το Starcraft, κανένας δεν θα παραπονιόταν τώρα). Θεωρώ σημαντική την έλλειψη βαρβάτων μονάδων από κάθε φυλή και αυτό γιατί έχω ως μέτρο σύγκρισης το Starcraft, όπου μπορούσες να φτιάξεις βαρβάτες μονάδες (π.χ. Battlecruisers, Carriers...). Βέβαια, οι πανίσχυρες μονάδες έχουν αντικατασταθεί από τους ήρωες, αλλά δεν είναι κάτι αντίστοιχο. Το κακό με αυτό το παιχνίδι, όπως είχα αναφέρει στο παρελθόν, είναι ότι ο καθένας το συγκρίνει με το StarCraft. Σίγουρα οι επιρροές είναι αρκετές, αλλά απολαύστε το όπως είναι και έχετε υπόψη σας ότι αυτή τη στιγμή η έννοια "Starcraft" περιλαμβάνει και το expansion (Broodwars), οπότε μην προβείτε σε συγκρίσεις μέχρι να βγει και το expansion του Warcraft III.

Νίκος Κόντης


WARCRAFT
III
REIGN OF CHAOS

πόνηση η αρχική "ναυτία" συνηθίζεται. Ακόμα ένα παράπονο είναι πως με την αύξηση της ανάλυσης δεν μεγαλώνει το εύρος του χάρτη που βλέπετε στην οθόνη. Πράγματι, το παράθυρο στο οποίο παίζετε είναι πολύ μικρό (για να καταλάβετε τι εννοώ, σκεφτείτε τη δραματική αλλαγή που γνώρισε το Diablo 2 όταν η ανάλυσή του έγινε 800x600 στο expansion) και δεν επιτρέπει τον απόλυτο έλεγχο που, εγώ τουλάχιστον, θα ήθελα. Ακόμα, ανοίγοντας με το ποντίκι ένα πλαίσιο για να κερδίσετε κάποιες μονάδες, η οθόνη δεν scrollάρει, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να πιάσετε και μονάδες έξω από το ορατό παράθυρο. Τι μπελάς και αυτός...

ΜΑΘΕ ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΑΣ' ΤΗΝΕ

Αυτό που με συγκλόνιζε ανέκαθεν στην Blizzard είναι πως τα παιδιά είναι άνθρωποι των τεχνών και του πολιτισμού! Οχι, δεν τους ειρωνεύομαι καθόλου, η δουλειά τους στον τεχνικό τομέα και στην πλαισίωση του παιχνιδιού με "καλούδια" για τα μάτια και τα αυτιά είναι αξιέπαινη. Τα ενδιάμεσα βίντεο είναι εντυπωσιακά (ναι, είναι καιρός τα παιχνίδια της Blizzard να γίνουν ταινίες), ενώ ακόμα και τα cutscenes με τη μηχανή του παιχνιδιού είναι τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι στρατηγικής και βοηθούν πολύ στον εμπλουτισμό του σεναρίου, το οποίο, με τη σειρά του, είναι αφηγηματικό και παραμυθικό, αν και προβλέψιμο σε μερικά σημεία! Ακόμα και στα σημεία που το single player campaign επαναλαμβάνεται, η προσμονή για τα επόμενα βίντεο και cutscenes θα σας κρατήσει μπροστά στις οθόνες σας.

Πάμε τώρα στο νευραλγικό τομέα των ingame γραφικών... Πολλά είχαν ακουστεί για τις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Λοιπόν, τελείωσα το παιχνίδι στο μικρό PC μου, ένα K6-3 στα 450MHz με 128 RAM και Voodoo 3 3000. Το σύστημα έφτασε στα όριά του πολλάκις. Σε ανάλυση 640x480 με τα πάντα στο ελάχιστο έχανε πολλά καρέ (συχνά με εκνευριστικό ρυθμό) στις μεγάλες μάχες, ενώ η κάρτα γραφικών με πέταξε πολλές φορές στα Windows λόγω ζέστης (το πρόβλημα λύθηκε με την τοποθέτηση ενός κανονικού ανεμιστήρα που φύσαγε το ανοικτό tower). Ενιάξει, στην τελική μάχη όπου γίνεται ο χαμός, το σύστημα πάτωνε, ώσπου αποφάσισα να μην την παρακολουθώ και να αναλωθώ πλήρως στο management της βάσης - κάτι που τελικά είναι απαραίτητο για να ολοκληρωθεί η πίστα. Φυσικά, τη δεύτερη φορά που κάθισα να τελειώσω το παιχνίδι στο επίπεδο hard, έπαιξα στο μεγάλο Athlon με την GeForce 3 Ti 200. Πάντως, ακόμα και αν έχετε σχετικά μικρό σύστημα, με λίγη υπομονή το παιχνίδι είναι απόλυτα playable. Η λειτουργία zoom in, από την άλλη, δεν έχει καμιά πρακτική χρησιμότητα εκτός του ότι χαζεύετε από κοντά τα ομολογουμένως πανέμορφα 3D μοντελάκια των χαρακτήρων και του τοπίου. Εύγε στην Blizzard, η οποία κατόρθωσε να μεταφέρει αυτούσιο το feeling του Warcraft σε 3D περιβάλλον (είπαμε, η αρχική σύγχυση ξεπερνιέται) και το αποτέλεσμα είναι εξαίσιο (αν και όχι τέλειο).

Στον ήχο έχει γίνει επίσης αξιοθαύμαστη δουλειά. Με κορυφαία τα θέματα των Orcs (με επικό χαρακτήρα και tribal εξάρσεις) και των Night Elves (ένα ethnic-κέλτικο πάντρεμα με μελαγχολική χροιά), η μουσική στέκεται στο ύψος της, ενώ σημείο αναφοράς αποτελούν τα ηχητικά εφέ και οι ομιλίες.

ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Μια ευχάριστη έκπληξη μας επιφύλαξε η CD-Media, αντιπρόσωπος της Blizzard στην Ελλάδα. Μαζί με κάθε αντίτυπο της ελληνικής έκδοσης του Warcraft 3 διατίθεται εντελώς δωρεάν και ένα ογκώδες βιβλίο, που περιέχει τον επίσημο οδηγό στρατηγικής του παιχνιδιού στα ελληνικά! Αξίζουν συγχαρητήρια στη CD-Media γι' αυτή την έξυπνη κίνηση, που ανεβάζει κατακόρυφα την αξία του προϊόντος. Ελπίζουμε να δούμε... κι άλλα τέτοια στο μέλλον!


Πέτα ψηλά και αγνάντευε.


Τσακίστε τους, παλικάρια μου! Σπάστε τους τα μούτρα!

CRAFTING OVER AND OUT

Φτάσαμε, επιτέλους, στο καλύτερο σημείο του review... Τι αποκομίσαμε; Αν θέλετε την προσωπική μου άποψη, το Warcraft III είναι ένα εξαιρετικό all around single player παιχνίδι, με πολλά επιμέρους στοιχεία, αλλά δεν είναι ένα κλασικό παιχνίδι στρατηγικής ούτε RPG. Οι διαφορές ανάμεσα στις φυλές είναι πολύ μεγάλες - αυτό είναι αδιαμφισβήτητο -, οι τακτικές μεταξύ τους διαφοροποιούνται πολύ, όμως, μέχρι εκεί. Πέρα από το single player κομμάτι, έχω τις ενστάσεις μου. Η έλλειψη μονάδων, τα RPGs στοιχεία, οι ήρωες εξανάγκασαν θα έλεγα την Blizzard να δει με άλλο μάτι το στρατηγικό κομμάτι του παιχνιδιού. Ναι μεν, ως γενική εικόνα, είναι υπερπλήρες και θα αρέσει στο σύνολο των gamers, άσχετα με το είδος παιχνιδιών που προτιμούν, αλλά οι φανατικοί strategάδες έχω την αίσθηση πως θα συνεχίσουν να στρέφονται αλλού αν ψάχνουν για μια αυτούσια στρατηγική πρόκληση. Την απάντηση θα τη δώσουν, τελικά, μόνο οι βετεράνοι του Battlenet, αλλά προς στιγμήν περιμένω ότι στο expansion θα καλυφθούν κάποιες από τις ελλείψεις. Ίσως γι' αυτό το παιχνίδι να μην απέσπασε κάποιο από τα βραβεία της κατηγορίας Strategy στη φετινή E3. PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
91	93	95	90	90	92

Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "παιχνίδι για όλο τον κόσμο". Όλοι θα ασχοληθούν μαζί του, άλλωστε, έστω και για λίγο.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

Syberia

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 2 ΣΤΑ 350MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9x/ME/2000, DIRECTX 7.0, 16x CD-ROM DRIVE, 16MB 3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16 BIT ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΜΕ DIRECTX 7.0 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16 BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 7.0 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 270MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

Η δύναμη της καρδιάς

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Syberia είναι το πρώτο παιχνίδι εδώ και πάρα πολλά χρόνια που μου προκάλεσε ΕΝΤΟΝΑ συναισθήματα. Στο τέλος με είχε πιάσει μία παράξενη αλλά γλυκιά μελαγχολία. Σχεδόν βούρκωσα. Η Kate Walker είναι ο καλύτερος γυναικείος χαρακτήρας που έχω συναντήσει σε computer game και ο κόσμος του παιχνιδιού ο πιο ξεχωριστός. Από την εποχή του Myst είχα να δω το φαινόμενο κόσμος άσχετος με τα computer games, που έβλεπε λίγο από το παιχνίδι στο σπίτι μου, να αναφωνεί "…. Α! Αυτό θα ήθελα να το παίξω και εγώ… Μπορώ;"



Εξω από το Πανεπιστήμιο του Barrockstadt.



Τα δύο αδέλφια επικοινωνούσαν μέσω ιδιόμορφων κουρδιστών παιχνιδιών, που μετέφεραν τα μηνύματά τους.

Θετικά



- Εκπληκτικοί κόσμοι
- Υποβλητική ατμόσφαιρα
- Πανέμορφα γραφικά
- Υπέροχο speech
- Θα σας δημιουργήσει μοναδικά συναισθήματα

Αρνητικά



- Στοιχειώδες manual
- Δεν μπορείς να δίνεις δικούς σου χαρακτηρισμούς στα saves

Ευτυχώς που κάθε τόσο, έστω και ανά μερικά χρόνια, έρχεται ένα παιχνίδι τέτοιας ποιότητας, που μας βγάζει από το λήθαργό μας και μας ξαναθυμίζει τις κλασικές και αναλλοίωτες αξίες της ζωής.



πό την εισαγωγή γίνονται νομίζω σαφή τα συναισθήματά μου ως προς το παιχνίδι. Τελικά, έπρεπε να έρθουν δύο Ευρωπαίοι δημιουργοί, ο Ragnar Tornquist με το THE LONGEST JOURNEY και τώρα ο Benoit Sokal με το SYBERIA, για να μας υπενθυμίσουν με τον καλύτερο τρόπο ότι δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο από μία καλοδοσμένη ιστορία, που να είναι, όμως, μοναδική και όχι όπως τις εκατοντάδες αναμασημένες ιστορίες με επίκεντρο την Ατλαντίδα και τα άλλα συναφή που παρακολουθούμε την τελευταία τετραετία.



Καλώς ή κακώς, δεν υπάρχει άλλο είδος που να αναπαράγει τόσο καλά μία εξαιρετική ιστορία όσο τα adventure games. Είναι το κατεξοχήν είδος computer game που βασίζεται ακριβώς σ' αυτό και μόνο απ' αυτό αντλεί την όποια δύναμή του. Ευτυχώς που κάθε τόσο, έστω και ανά μερικά χρόνια, έρχεται ένα παιχνίδι τέτοιας ποιότητας, που μας βγάζει από το λήθαργό μας και μας ξαναθυμίζει τις κλασικές και αναλλοίωτες αξίες της ζωής. Ναι, πάνω απ' όλα βρίσκεται η δύναμη της καρδιάς μας. Οσο και αν ο λεγόμενος δυτικοευρωπαϊκός ορθολογισμός προσπαθεί να μας πείσει και να μας επιβάλλει ως τρόπο ζωής το αντίθετο, ο δρόμος της καρδιάς σε όλες τις εκφράσεις του είναι αυτός που μπορεί να μας κάνει πραγματικά ευχαριστημένους.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Syberia βασίζεται σ' έναν ολοκληρωτικά πρωτότυπο κόσμο, έναν κόσμο όπου μόνο ένας πραγματικός καλλιτέχνης, όπως ο Sokal, μπορούσε να δημιουργήσει, τον κόσμο των automatons και των κουρδιστών παιχνιδιών, που κινείται έξω απ' ό,τι έχουμε συνηθίσει μέχρι τώρα. Διηγείται την ιστορία δύο αδελφών, ενός αγοριού (του Hans) και ενός κοριτσιού (της Anna). Καθώς έπαιζαν σε μία σπηλιά στις Γαλλικές Αλπεις, το αγόρι, βλέποντας μία "κούκλα" μαμούθ, γλίστρησε, χτύπησε το κεφάλι του και έπεσε για πάρα πολύ καιρό σε κώμα. Οταν ύστερα από πολύ καιρό ξαναβρήκε τις αισθήσεις του, φαινόταν ότι δεν είχε συνέλθει τελείως. Παρέμενε κλεισμένο στον εαυτό του και μιλούσε ελάχιστα. Σιγά-σιγά έβγαλε στην επιφάνεια ένα μοναδικό ταλέντο: έφτιαχνε μοναδικά παιχνίδια automatons. Ο πατέρας του τον πήρε στο εργοστάσιό του και εκεί ο μικρός Hans επανασχεδίασε την αλυσίδα παραγωγής από την αρχή. Αυτή τη φορά οι εργάτες ήταν automatons και σιγά-σιγά το χωριό γέμισε από ανάλογα μηχανήματα.

Η ιστορία προσωρινά σταματά εδώ και το παιχνίδι ξεκινά καθώς εσύ, μία πολύ όμορφη και νέα Αμερικανίδα δικηγόρος, έρχεσαι σε αυτό το χωριό των Γαλλικών Αλπεων για

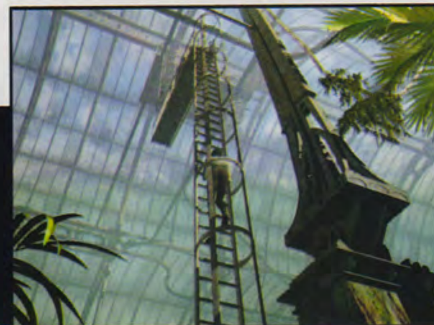
Αν σας άρεσε...



...παίξτε και τα:
- Riven
- The Longest Journey
- Amerzone
- Toy Story



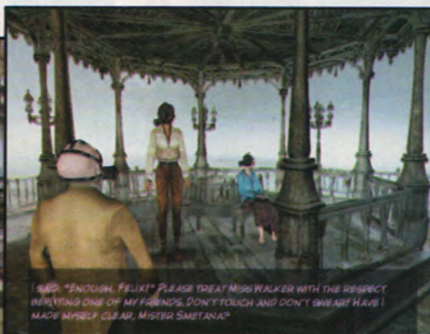
Το κινητό τηλέφωνό σου θα σου δώσει τη λύση στις δύσκολες στιγμές.



Αναζητώντας το περίφημο Cuckoo Egg.



Κατορθώνοντας να περάσεις τη μαούνα που θα ρυμουλκήσει το τρένο σου από την άλλη μεριά του καναλιού.



Στο Aralbad, όπου όταν φυσάει ο άνεμος, η αναπνοή είναι σχεδόν αδύνατη.

να ολοκληρώσεις τη διαδικασία εξαγοράς του μοναδικού αυτού εργοστασίου για λογαριασμό της Universal Toys (γιατί, άραγε, τα περισσότερα ευρωπαϊκά παιχνίδια έχουν ως κεντρικούς ήρωες Αμερικανούς;). Φτάνοντας στο χωριό, παρακολουθείς μία παράξενη κηδεία. Πηγαίνοντας στο ξενοδοχείο, μαθαίνεις ότι η ιδιοκτήτρια του εργοστασίου, για την οποία ήρθες εδώ, πέθανε και μόλις έγινε η κηδεία της. Επειδή είχατε προβλέψει κάτι τέτοιο στη συμφωνία, πηγαίνεις στο συμβολαιογράφο για να επικυρώσει την αγοραπωλησία. Εκεί μαθαίνεις μία είδηση που ανατρέπει όλα τα σχέδιά σας: Η Anna αποκαλύπτει σ' ένα τελευταίο γράμμα της ότι ο αδελφός της, Hans, τον οποίο όλοι νόμιζαν νεκρό εδώ και πολλά χρόνια, στην πραγματικότητα ζει!

Ετσι, ξεκινάς μία προσπάθεια να εντοπίσεις τον αδελφό της Anna, τον Hans Voralberg.

Το παιχνίδι διηγείται την ιστορία δύο ανθρώπων που αναζητούν ταυτόχρονα κάτι διαφορετικό. Ο Hans έφυγε από το χωριό του, αναζητώντας τα ίχνη των μαμούθ! Δεν είναι σαφές τι ακριβώς αντιπροσωπεύουν στην εφηβική καρδιά του, αλλά μόνο αυτή η σκέψη υπάρχει στο μεγαλοφυές μυαλό του. Η Kate, δηλαδή εσύ, ξεκινάς μία πορεία αναζήτησης του Hans για να υπογράψει το συμβόλαιό σας, μια και τώρα αυτός είναι ο νόμιμος δικαιούχος του εργοστασίου.

Μέσα σ' αυτήν την παράλληλη πορεία αναζήτησης θα ζήσετε μοναδικούς και μαγευτικούς κόσμους, θα παρακολουθήσετε άφωνοι εκπληκτικά δημιουργήματα και θα βιώσετε την αλλαγή του χαρακτήρα της Kate. Η διαδρομή αυτή είναι μία διαδρομή κατά την οποία θ' αλλάξει ριζικά η ζωή της και εν μέρει και ο χαρακτήρας της, με την έννοια ότι θα έρθουν στην επιφάνεια και τελικά θα επικρατήσουν πλευρές της



ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΝΑΛΕ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Η στιγμή του αποχωρισμού, παίρνοντας το δρόμο της επιστροφής για τη Νέα Υόρκη.



Η στιγμή της μεγάλης απόφασης.



Ακολουθώντας το δρόμο της καρδιάς της, ανατρέποντας όλα τα δεδομένα της ζωής της.



Στο δρόμο για τη μαγική Syberia.

ΑΝΑΓΚΑΙΕΣ ΣΥΓΚΡΙΣΕΙΣ

Παίζοντας το Syberia, στο μυαλό μου στροβίλιζαν συνέχεια δύο άλλα παιχνίδια: το Riven και το The Longest Journey.

Το Syberia και το The Longest Journey έχουν πάρα πολλές ομοιότητες. Είναι και τα δύο κλασικά point & click adventure games, προοπτικής τρίτου προσώπου, με ηρωίδα μία νέα γυναίκα, που ωριμάζει ή αλλάζει, αν προτιμάτε, μέσα από την περιπέτειά της. Το The Longest Journey αναφέρεται στην αντιπαράθεση του κόσμου της επιστήμης μ' αυτόν της μαγείας και του φανταστικού, αλλά και στην ισορροπία που πρέπει να επικρατεί ανάμεσά τους. Το Syberia αναφέρεται σ' έναν άλλο, "σχετικά" φανταστικό κόσμο, αυτό των automatons ή των wind-up παιχνιδιών. Το ποιος κόσμος σάς αρέσει περισσότερο, είναι θέμα προσωπικής επιλογής.

Ως προς τα γραφικά, το Syberia υπερτερεί. Και τα δύο έχουν εξαιρετική μουσική, αν και αυτή του The Longest Journey μου ταιριάζει περισσότερο. Σε ό,τι αφορά τη δράση και το σχεδιασμό της, το Syberia πάλι ξεχωρίζει, μια και είναι πολύ πιο δύσκολο και με μεγαλύτερη διάρκεια δράσης, ενώ το The Longest Journey ήταν υπερβολικά εύκολο.

Και τα δύο μεταδίδουν έντονα συναισθήματα. Ξαναδιαβάζω το άρθρο μου για το TLJ και ψιλοντρέπομαι, γιατί έγραφα κάτω από άκρατο συναισθηματισμό και έκανα σαν μικρό παιδί. Το Syberia, όμως, κατάφερε κάτι παραπάνω: Κατάφερε να με ξεσηκώσει, να με κάνει να θέλω να σηκωθώ και να φύγω, με έκανε να βουρκώσω. Ανάλογα συναισθήματα δεν μου έχει μεταδώσει κανένα άλλο παιχνίδι μέχρι τώρα.

Riven: Ενας επίσης εξαιρετικός κόσμος, που βασίζεται στη μοναδική ιδέα των books-portal, μία ξεχωριστή αλληγορία του γεγονότος ότι τα βιβλία κάνουν ακριβώς αυτό, μας μεταφέρουν δηλαδή σε άλλους μακρινούς κόσμους. Παραμένει το πιο ευφυές παιχνίδι που έχω παίξει μέχρι τώρα, μια και διαθέτει μία διαβολικά έξυπνα σχεδιασμένη δράση. Εξακολουθεί κυριολεκτικά να με μαγεύει αυτή η μοναδική ευφυΐα του, σε κανένα σημείο του, όμως, δεν μου μετέδωσε τα συναισθήματα που εισέπραξα από το Syberia.

Με άλλα λόγια, αν ήταν να πάω στην άκρη του κόσμου και θα έπρεπε να διαλέξω μόνο δύο computer games για να πάρω μαζί μου, θα διάλεγα αυτά τα δύο. Το Riven για την ευφυΐα του και το Syberia για τα μοναδικά συναισθήματα που σου προκαλεί. Αν μπορούσα μάλιστα να κλέψω λίγο και έπαιρνα και ένα τρίτο μαζί μου, θα έπαιρνα και το Morrowind, όχι γιατί το θεωρώ το καλύτερο CRPG, αλλά γιατί απλώς θα το έπαιζα μέχρι να πεθάνω, μια και δεν θα προλάβαινα να το τελειώσω, έτσι αχανές που είναι!



Στη βάση του Komkolzgrad, προσπαθώντας να απογειώσεις τον πύραυλο.



Με το περίφημο Automaton Oscar.

που πάντα υπήρχαν, αλλά που ήταν παραμελημένες μέχρι τώρα.

Δεν έχω δει άλλο computer game που να διηγείται μία τόσο όμορφη ιστορία, που να δείχνει έναν χαρακτήρα να αλλάζει τόσο πολύ. Ισως έχω επηρεαστεί τόσο πολύ, γιατί αναζητώ και εγώ μία τέτοια αλλαγή στη ζωή μου. Μακάρι να είχα τη δύναμη της Kate...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Syberia τρέχουν σε ανάλυση 800x600 και είναι προοπτικής τρίτου προσώπου. Είναι ιδιόμορφα 3D και αξιοποιούν πλευρές της τεχνολογίας αιχμής, όπως anti-aliasing, dynamic lightning, πλήρως 3D high polygons χαρακτήρες και αντικείμενα και projected shadows. Με μία λέξη, τα γραφικά δείχνουν αξεπέραστα. Απίστευτης τελειότητας backgrounds, δεν χάνουν σε καμία στιγμή του παιχνιδιού την τελειότητά τους, αν και συνολικά ο κόσμος του Khomkozgrad δείχνει να υστερεί μπροστά στις άλλες περιοχές-κόσμους του παιχνιδιού. Τα ενδιάμεσα 16 συνολικά cutscenes, που αναλαμβάνουν να συνδέσουν αλλά και να προωθήσουν την ιστορία του Syberia, δείχνουν απλά γιατί αυτό το παιχνίδι είναι κορυφαίο στο είδος του. Δεν νομίζω να έχουν υπάρξει αντίστοιχης ποιότητας σκηνές σε άλλο παιχνίδι.

Ο ήχος αγγίζει επίσης το τέλειο. Εξαιρετική ατμοσφαιρική background μουσική, πολύ καλά μηχανικά (λόγω του χαρακτήρα του παιχνιδιού) εφέ, αλλά -το κυριότερο- απίστευτης ατμοσφαιρικής ποιότητας ομιλίες. Δεν ξέρω αν έχουν χρησιμοποιηθεί επαγγελματίες ηθοποιοί ή κάποιοι ταλαντούχοι έχουν δώσει τις φωνές τους, αλλά ό,τι και αν είναι, το αποτέλεσμα είναι αυτό που μετράει και είναι άριστο. Σημειώστε εδώ ότι η εμφάνιση των διαλόγων σε κείμενο πάνω στην οθόνη είναι, επίσης, η καλύτερη που έχω δει σε computer game. Χρησιμοποιούνται μεγάλα και πολύ ευδιάκριτα fonts, που επιτρέπουν να διαβάζεις πολύ εύκολα και ξεκούραστα.

Ο χειρισμός είναι πολύ απλός και όλο το παιχνίδι ελέγχεται με το mouse. Κινείσαι κάνοντας αριστερό κλικ τον κέρσορα κάπου στην οθόνη. Αν κάνεις διπλό αριστερό κλικ, η Kate θα πάει στο σημείο εκείνο τρέχοντας. Πατώντας το πλήκτρο Spacebar, παγώνεις το παιχνίδι με ένα όμορφο εφέ. Πατώ-



Μια δεύτερη γνώμη

Ο Γιώργος Μαραγκουδάκης είναι πολιτικός μηχανικός, πολύ καλός φίλος, αλλά και ευτυχισμένος πατέρας δύο μικρών τερατάκων. Είναι εδώ και χρόνια φανατικός φίλος των adventures (από τότε ξεχνούσε τα ραντεβού με την αρραβωνιαστικιά του χαμένος σε κάποιο adventure) και αργότερα των RTS αλλά και των RPGs. Θα τον βρείτε σχεδόν κάθε βράδυ σε κάποιον server της Blizzard να παίζει τα αγαπημένα του Diablo και Warcraft. Αμέτρητες κυριολεκτικά ώρες...

"Μόλις τελείωσα το Syberia. Είχες απόλυτο δίκιο. Εχει περάσει πολύς χρόνος από τότε που ένα παιχνίδι μου προκάλεσε συναισθήματα. Θεωρώ ότι είναι ό,τι καλύτερο έχω παίξει εδώ και αρκετό καιρό... Syberia. Τι να πω γι' αυτό το παιχνίδι; Το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι τίποτα δεν συγκρίνεται με μια καλή ιστορία, όμορφα ειπωμένη. Αν, μάλιστα, τύχει και αυτή η ιστορία είναι ένα computer game τεχνικά άρτιο, με πανέμορφα γραφικά, εύκολο interface, γρίφους λογικούς και όμορφα δεμένους με την ιστορία και με όχι άσχετα puzzles, που απλώς υπάρχουν, τότε έχουμε ένα από τα καλύτερα adventure games. Ευτυχώς που βγαίνουν ακόμα τέτοια παιχνίδια και κρίμα που τα παίζουν τόσο λίγοι..."

Γιώργος Μαραγκουδάκης



Περνώντας το μεγάλο τείχος.



Κατορθώνοντας να επιδιορθώσεις τον Oscar.



Fan sites

- http://www.syberia.info
- http://bd.casterman.com/bio/SokalBe
- http://www.microids.com/

ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΟΥ BENOIT SOKAL

"...Είμαι στο χώρο των κόμιξ, γράφοντας και σχεδιάζοντας, περίπου τα 20 τελευταία χρόνια. Το 1995 η εκδοτική εταιρεία μου, η Casterman, όπως τότε έκαναν σχεδόν όλοι οι εκδότες σ' όλο τον κόσμο (Σημείωση δική μου: Εκτός των Ελλήνων, που δεν "χαμπαριάζουν" από τέτοια και εξακολουθούν να ζουν στον κόσμο τους), φοβήθηκε ότι η εμφάνιση των CD-ROMs και η όλη φρενίτιδα με τα multimedia θα "σκότωνε" το χαρτί και τον έντυπο λόγο. Φοβήθηκε ότι όλα τα βιβλία και τα κόμιξ θα εξαφανίζονταν από προσώπου Γης και ότι τα CD-ROMs θα κυριαρχούσαν. Δεν είναι αστείο;"

"...Το 1986 κυκλοφόρησε το βιβλίο μου 'Amerzone'. Σ' αυτό δεν υπήρχε το περίφημο πολυμορφικό όχημα, που τόσο πολύ αγαπήθηκε από τον κόσμο και που τελικά έχει γίνει το σήμα κατατεθέν του παιχνιδιού."

"...Για τα γραφικά του Syberia έχουν δουλέψει 12 ταλαντούχοι artists, που ξεκινούσαν από τα σκίτσα που τους παρέδιδα και επεξεργάζονταν, με τη βοήθειά μου, τα γραφικά μέχρι την τελική μορφή τους, όπως θα τα δείτε στο παιχνίδι."

"... Βασικά συμμετείχα ενεργά σε όλα τα στάδια και στους επιμέρους τομείς της δημιουργίας του παιχνιδιού..."

ντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεις το ειδικό menu που περιέχει το Inventory σου, το κινητό σου και τα διάφορα έγγραφα που βρίσκεις κατά τη διάρκεια των ερευνών σου. Στα έγγραφα έχεις δύο επιλογές: η μία είναι να κάνεις LOOK ένα έγγραφο και η άλλη να το πάρεις για να το χρησιμοποιήσεις. Τα Save/Load λειτουργούν πολύ καλά, αν και θα προτιμούσα να μπορούσα να δίνω το δικό μου χαρακτηρισμό σε κάθε save (το πρώτο ελάττωμα που βρήκα!). Κατά τη διάρκεια των cutscenes ή των διαλόγων, κάνοντας δεξί κλικ, τους προσπερνάς. Τέλος, το manual καλύπτει τα στοιχειώδη, χωρίς, δυστυχώς, να μπαίνει σε λεπτομέρειες για τον εκπληκτικό κόσμο του παιχνιδιού (το δεύτερο και τελευταίο μειονέκτημα).

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Τι να πρωτοπείς για την ατμόσφαιρά του! Πρόκειται για μία μαγεία. Βλέποντας το παιχνίδι και βιώνοντας τον κόσμο του, μία ιδέα σού έρχεται το μυαλό: Να πληρώνει ένα ελάχιστο ποσό κάθε adventurer στον Sokal για να ετοιμάζει, έστω κάθε τρία χρόνια, ένα παιχνίδι αντίστοιχης ποιότητας και μαγείας. Σε ξετρελαίνει.

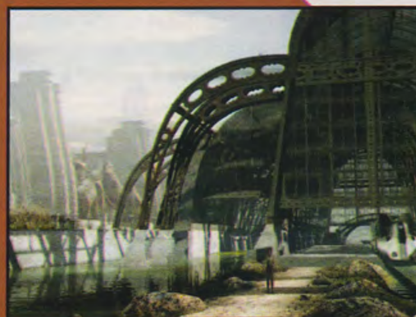
Το Syberia περιέχει 4 περιοχές-κόσμους. Ο πρώτος είναι το Αλπικό χωριό Valadilene,



Στα ιαματικά λουτρά του Aralbad.

ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ








στο οποίο βρίσκεται το πατρικό των Anna και Hans Voralberg. Εδώ βρίσκεται και το περίφημο Toy εργοστάσιό τους. Ο δεύτερος είναι το Barrockstadt, μία πανεπιστημιακή περιοχή, όπου το πανεπιστήμιο είναι εξειδικευμένο στη βοτανολογία και την παλαιοντολογία. Εδώ ο Hans Voralberg σπούδασε για αρκετά χρόνια και έχει αφήσει τα ίχνη του. Ο τρίτος είναι το κοσμοδρόμιο του Khomkozgrad, το οποίο έχει τώρα πια εγκαταλειφθεί. Φυλάσσεται από έναν πρώην κοσμοναύτη της εποχής του ψυχρού πολέμου. Ο τελευταίος κόσμος είναι η Aralbad, μία περιοχή που παλιά ήταν ο κατεξοχήν τόπος αναψυχής των διασημοτήτων και που τώρα έχει ερημωθεί εξαιτίας της μεγάλης μόλυνσης.

Ανάμεσα στις περιοχές αυτές θα ταξιδεύεις με ένα windup τρένο, το οποίο πρέπει να βρίσκεις τρόπο να το κουρδίζεις για να συνεχίσει την πορεία του. Θα διασχίσεις την Ευρώπη από τη Δύση προς την Ανατολή, ξεδιπλώνοντας ιστορίες που καλύπτουν έναν ολόκληρο αιώνα!

Βασικός συνεργάτης σου θα είναι ο εκπληκτικός Oscar, ένα automaton μ' ένα συγκεκριμένο επίπεδο συνείδησης!

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι απόλυτα λογικοί, κάτι που συγκαταλέγεται στα μεγάλα συν του παιχνιδιού. Όλοι είναι άμεσα συνδεδεμένοι με τη σταδιακή εξέλιξη της βασικής σεναριακής ιδέας. Εδώ πρέπει να τονίσω ότι το Syberia τελειώνει ακριβώς εκεί απ' όπου ξεκινάς για το μυθικό νησί Syberia, το οποίο βρίσκεται στη μακρινή Σιβηρία, και θα συνεχιστεί στο Syberia 2, που δεν ξέρουμε ακόμη πότε θα κυκλοφορήσει.

"Κόλλησα" σε 2-3 σημεία του παιχνιδιού, κυρίως γιατί δεν μπορούσα να εντοπίσω το σημείο στο οποίο γινόταν η δράση. Και οι τρεις αυτές περιπτώσεις βρίσκονται στον πρώτο κόσμο-περιοχή του παιχνιδιού, με πρώτη και καλύτερη τη σανίδα στο attic, που έχει πάνω της ζωγραφισμένο ένα μαμούθ, που έπρεπε να αντιγράψω.

Με λίγα λόγια, όσοι θέλετε να ζήσετε ένα ξεχωριστό παιχνίδι, που θα σας χαρίσει μοναδικές και ανεπανάληπτες συγκινήσεις, μην καθυστερείτε. Τρέξτε και αγοράστε το Syberia, βάλτε το στον υπολογιστή σας και αφεθείτε στη μαγευτική αγκαλιά του. PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
99	99	98	99	94	99

Ενα adventure game που θα αφήσει εποχή και θα γίνει σημείο αναφοράς για όλες τις επερχόμενες παραγωγές. Για μένα είναι το καλύτερο adventure game που έχω παίξει από την εποχή του Riven. Δείτε το πάση θυσία, αφού θα σας μεταφέρει σ' έναν ονειρικό κόσμο, κάτι που μόνο πολύ δυνατά μυθιστορήματα έχουν τη δύναμη να κάνουν.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

grand theft auto III







ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM III/AMD 450MHz, 96MB RAM, 3D ACCELERATOR ΜΕ 16MB RAM, 700MB ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, DIRECTX 8.1, WIN 98/98SE/ME/2000/XP



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

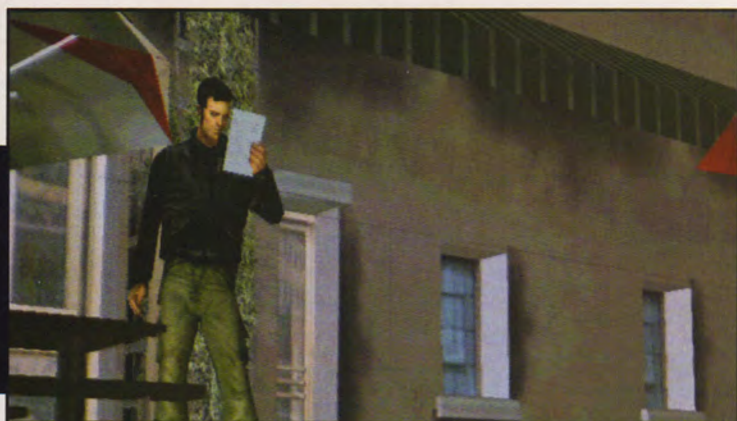
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ



του Χρήστου Τζαμπαζίδη soulhunt@compupress.gr

Σας αρέσει η δράση με αυτοκίνητα; Θέλετε να είστε ο παράνομος σε ένα παιχνίδι; Εχετε πολύ ελεύθερο χρόνο; Αν απαντήσατε "ναι" και στις τρεις ερωτήσεις, τότε αυτό το παιχνίδι είναι ιδανικό για εσάς. Τα έχει όλα!!!

Οι κακοί περνούν καλά!



Κάπως έτσι γίνεται η ενημέρωση της επόμενης αποστολής σας.



Θετικά

- Αψογα γραφικά
- Καλός ήχος
- Δυνατή πλοκή
- Μεγάλη αντοχή στο χρόνο
- Ελευθερία επιλογής κινήσεων
- Πληθώρα μεταφορικών μέσων



Αρνητικά

- Μικρά λάθη στα γραφικά
- Τα αυτοκίνητα καταστρέφονται πολύ εύκολα

Σταθείτε σ' ένα φανάρι και περιμένετε να περάσει ένα αυτοκίνητο. Ανοίξτε μία από τις πόρτες οδηγού ή συνοδηγού και πετάξτε τον ιδιοκτήτη έξω. Αυτός είναι ένας από τους ηθικούς κανόνες του GTA3!

Το GTA 3 ξεκινά ως μία κλασική ταινία δράσης του Hollywood. Κατά τη διάρκεια μιας ληστείας γίνεστε το εξιλαστήριο θύμα. Η γυναίκα σας σάς εξαπατά και η αστυνομία σάς βρίσκει λιπόθυμο στον τόπο του εγκλήματος. Κατά τη μεταφορά σας στη φυλακή με λεωφορείο της αστυνομίας, συνταξιδεύετε με κάποιον αρχιμαφιόζο, του οποίου οι πιστοί ακόλουθοι είχαν οργανώσει την απόδραση. Ετσι, μαζί με έναν άλλο κατάδικο τρέχετε να βρείτε καταφύγιο στην πόλη Liberty City και ύστερα από λίγη ξεκούραση να συνεχίσετε τη ζωή σας. Ουσιαστικά ξεκινάτε τη ζωή σας από την αρχή. Κανείς δεν σας γνωρίζει, με αποτέλεσμα να αναγκαστείτε να κερδίσετε την εμπιστοσύνη του υπόκοσμου της Liberty City. Ο αρχικός "εργοδότης" σας είναι ένας Ιταλός, με το όνομα Luigi, που χρειάζεται έναν καλό οδηγό. Οι πρώτες αποστολές σας είναι πολύ απλές και εξυπηρετούν στην εξοικείωση με το παιχνίδι. Μη φοβηθείτε, λοιπόν, αν δεν έχετε ξαναπαίξει ένα τέτοιο παιχνίδι. Κάθε αποστολή σάς μαθαίνει πώς να παίζετε το παιχνίδι πιο σωστά.

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΑ ΣΤΗ LIBERTY CITY

Οι επιλογές σας στο GTA 3 είναι πάρα πολλές. Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι ότι δεν είστε αναγκασμένοι να αγοράσετε αυτοκίνητο για τις αποστολές σας. Απλώς σταθείτε σ' ένα φανάρι και περιμένετε να περάσει ένα αυτοκίνητο. Πατώντας το πλήκτρο Enter ανοίγετε μία από τις πόρτες οδηγού ή συνοδηγού και πετάτε τον ιδιοκτήτη έξω (ξεκινήστε αμέσως γιατί ο ιδιοκτήτης θα θέλει να πάρει το αίμα του πίσω). Επίσης, θα πρέπει να προσέχετε τι είδους αυτοκίνητο θα κλέψετε, μια και κάποιες αποστολές απαιτούν ειδικά αυτοκίνητα. Μερικά από τα οχήματα που μπορείτε να βρείτε στην πόλη είναι: ταξί, φορτηγάκι, νταλίκα, σπορ διθέσια, αστυνομικά (ναι, και αυτό γίνεται!), οικογενειακά και πάρα πολλά άλλα.



Αν σας άρεσε...

Δείτε το "Gone in 60 seconds" και όσα επεισόδια των "Dukes of Hazzard" βρείτε στο Kazaa! Δείτε και το "From Dusk 'till Dawn" του Ταραντίνο (άσχετο).

Καθένα από αυτά έχει τις ιδιαιτερότητές του. Ετσι, για παράδειγμα, δεν μπορείτε να πάρετε ένα οικογενειακό αυτοκίνητο για να

Ξέρετε ότι...

...η Rockstar Games ανακοίνωσε τη συνεργασία της με τη Remedy για να φτιαχτεί η συνέχεια του Max Payne; Συγκεκριμένα, εκπρόσωπος της Rockstar δήλωσε: "Με τη μακρόχρονη πείρα μας στα παιχνίδια δράσης και το τεχνικό υπόβαθρο της Remedy, θα μπορέσουμε να φτιάξουμε τη συνέχεια που αξίζει το Max Payne."



Ετσι μπορεί να καταλήξετε αν δεν τα πάτε καλά με το νόμο.



Οταν γίνεται έκρηξη ενός αυτοκινήτου, καλύτερα να μην είστε κοντά του.

τρέξετε σε αγώνα. Μπορείτε ακόμη να κλέψετε ένα ταξί και να βγάλετε χρήματα, μεταφέροντας τον κόσμο στον προορισμό του. Αυτή είναι, βέβαια, η έσχατη λύση όταν ξεμείνετε από λεφτά. Οπως καταλαβαίνετε, με τόσους τύπους αυτοκινήτων δεν πρόκειται να μείνετε δυσαρεστημένοι.

Η ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΕΓΚΛΗΜΑΤΟΣ

Οι πιθανοί εργοδότες σας είναι επτά: Ιταλοί μαφιόζοι, Yakuza από την Ιαπωνία, Λατινοαμερικανοί, Κινέζοι, μια συμμορία μαύρων, Κολομβιανοί και, φυσικά, δεν λείπουν τα παιδιά της Τζαμάικα, οι οποίοι σας αναθέτουν τις πιο τρελές αποστολές. Ετσι, κάποια στιγμή μπορεί να δουλεύετε για τους Ιταλούς και να χρειαστεί να δολοφονήσετε κάποιον Κινέζο και στην επόμενη αποστολή να ανατινάξετε ένα φορτηγό των Κινέζων για λογαριασμό των Diablo (Λατινοαμερικανοί). Τρελό δεν είναι; Κάθε συμμορία έχει την περιοχή της, όπως και τα δικά της αυτοκίνητα, ακούει το δικό της ραδιοφωνικό σταθμό και, φυσικά, βγάζει χρήματα με τον δικό της μοναδικό τρόπο. Εσείς καλείστε να μπείτε στην καρτέλα αμοιβών κάθε συμμορίας και να γίνετε ο μεγαλύτερος εγκληματίας της πόλης. Ακούγεται δύσκολο; Μην τρομάζετε! Κάποια στιγμή θα καταλάβετε ότι δεν είναι αναγκαίο να πάτε σε όλες τις συμμορίες, αλλά θα διαλέξετε αυτήν που σας ταιριάζει περισσότερο.

Το κύριο κίνητρο για να κάνετε όλες αυτές τις δουλειές είναι, βέβαια, τα λεφτά. Ξεκινώντας τη συνεργασία σας με τους Ιταλούς, οι αμοιβές σας είναι πολύ μικρές και απλώς καλύπτουν τα έξοδα σε όπλα και επιδιορθώσεις στο αυτοκίνητό σας. Οσο, όμως, η φήμη σας ως δεινός οδηγός μεγαλώνει τόσο αυξάνονται και οι αμοιβές σας. Ετσι, σε κάποιες δουλειές που θα αναλάβετε, θα σας δώσουν ποσά άνω των 100.000 δολαρίων.

Ξεκινάτε τη σταδιοδρομία σας σ' ένα μικρό κομμάτι της πόλης, μια και η έκρηξη που έγινε κατά την απόδρασή σας ανατίναξε τη γέφυρα που οδηγούσε στην υπόλοιπη πόλη. Ετσι, για να πάτε στο άλλο τμήμα της πόλης, θα πρέπει να βρείτε κάποιο εναλλακτικό μέσο μεταφοράς.

Ως παράνομος έχετε ένα μεγάλο πρόβλημα, που σας εμποδίζει να κάνετε το έργο σας: την αστυνομία, που προσπαθεί με κάθε τρόπο να σας συλλάβει. Αν τρέχετε σαν μανιακός στο δρόμο και σκοτώνετε τους πεζούς με το αυτοκίνητο, τότε η αστυνομία εκδίδει ένταλμα σύλληψης, ενώ αν σκοτώσετε αστυνομικό ή πολύ μεγάλο αριθμό πεζών, τότε η αστυνομία επιστρατεύει ακόμη και ελικόπτερο. Προσέχετε, λοιπόν, πώς οδηγείτε, γιατί αν σας πιάσουν, θα βρεθείτε στην αρχή της αποστολής.

ΕΔΩ ΕΞΗΓΟΥΝΤΑΙ ΟΛΑ

Από την αρχή του παιχνιδιού θα παρατηρήσετε τη σημασία στη λεπτομέρεια που έδωσαν οι δημιουργοί του GTA 3. Το εγχειρίδιο είναι ευχάριστο στην ανάγνωση και ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Σε αυτό θα βρείτε όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε για να ξεκινήσετε να παίζετε. Τα πλήκτρα χειρισμού του παιχνιδιού είναι πολλά, χωρίς, όμως, να απογοητεύουν τον παίκτη. Κάθε φορά που χρειάζονται καινούρια πλη-

ΠΩΣ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΤΑΞΙΤΖΗΣ!

Αν κάποια στιγμή θέλετε να κερδίσετε κάτι παραπάνω ή απλώς να κάνετε κάτι διαφορετικό, μπορείτε να κλέψετε ένα ταξί.



Μπαίνοντας στο ταξί, το παιχνίδι σάς δίνει πληροφορίες για το πώς να ξεκινήσετε καριέρα ταξιτζή.



Ο μαφιόζος που θέλει να σας χρησιμοποιήσει για τις μεταφορές του απεικονίζεται στο radar και διακρίνεται από το μεγάλο μπλε βέλος πάνω από το κεφάλι του.



Δεν έχετε απεριόριστο χρόνο για να κάνετε τη δουλειά σας, αλλά πληρώνεστε καλά.



Οταν βγείτε από το ταξί, το παιχνίδι σας πληροφορεί για το σύνολο των χρημάτων που έχετε κερδίσει.


Μια ωραία πρωία, έξω από το αστυνομικό τμήμα Εξαρχείων...


Πάντα πίστευα πως το αγροτικό θα πήγαινε σε έναν αρχιμαφιόζο!

κτρα για την εκτέλεση μιας αποστολής, στην οθόνη σας εμφανίζεται ένα διακριτικό κειμενάκι, που σας ενημερώνει γι' αυτά που σας είναι απαραίτητα.

Επίσης, στην οθόνη εμφανίζονται συνέχεια τα στοιχεία του κεντρικού ήρωα: Στην επάνω δεξιά γωνία της θα βρίσκεται πάντα η υγεία, τι όπλο χρησιμοποιείτε και σε ποιο βαθμό σάς ψάχνει η αστυνομία, ενώ πάνω αριστερά θα εμφανίζεται το pager στην περίπτωση που έχετε μήνυμα από κάποιον γνωστό σας. Το πιο σημαντικό, όμως, στοιχείο είναι το radar, που σας δείχνει κάθε στιγμή τη θέση σας στην πόλη. Ετσι, η περίπτωση να χαθείτε είναι μηδαμινή.

Η ενημέρωση για το ποια θα είναι τα επόμενα βήματά σας γίνεται από ένα μικρό βίντεο, το οποίο δείχνει εσάς και τον εργοδότη σας. Ετσι, θα λαμβάνετε από αυτόν τις οδηγίες για το πού θα βρείτε τα απαραίτητα σύνεργα. Θα μάθετε, λοιπόν, ότι αν χρειαστεί να εξοπλίσετε ένα αυτοκίνητο με μία βόμβα, το πάτε σε ένα ειδικό συνεργείο και προτού κατεβείτε από το αμάξι, την ενεργοποιείτε. Ακόμη και το πώς πατάτε την κόρνα του αυτοκινήτου σας εξηγείται στην οθόνη, μια και είναι απαραίτητη σε μία από τις πρώτες αποστολές.

Κατά τη διάρκεια μιας αποστολής, για να καταλήξετε στον προορισμό σας, θα πρέπει να κοιτάτε αρκετά συχνά το radar. Εκεί θα βλέπετε ένα μικρό τετραγωνάκι, με συγκεκριμένο χρώμα, που θα προσδιορίζει τον προορισμό σας. Στη συνέχεια, όταν φτάσετε εκεί και πρέπει να πάτε στην άλλη άκρη της πόλης, εμφανίζεται άλλο ένα τετραγωνάκι διαφορετικού χρώματος.

Η οδήγηση, που είναι βασικό στοιχείο του παιχνιδιού, διεξάγεται πολύ ευχάριστα, μια και τα μόνα πλήκτρα που θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε είναι τα βελάκια στο πληκτρολόγιό σας και το χειρόφρενο για τις πολύ κλειστές στροφές. Για να μη βαρεθείτε επάνω στο τιμόνι, μπορείτε να ανοίξετε το ραδιόφωνο και να ακούσετε έναν από τους πολλούς σταθμούς, των οποίων το ρεπερτόριο ξεκινά από κλασική μουσική και φτάνει μέχρι και hip-hop. Βλέπετε, λοιπόν, ότι οι δημιουργοί του GTA 3 φρόντισαν ώστε να μην πλήξετε ούτε λεπτό.



Ετσι περπατάτε όταν δεν βιάζεστε.



Οταν πατήσετε το Shift, μόνο μία φράση ταιριάζει: Τρεχάτε, ποδαράκια μου!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά, αν και όχι πάντα τέλεια. Το "μενού" έχει τα εξής: σκιές, αλλαγές καιρού, αλλαγές από μέρα σε νύχτα και άλλες πολλές λεπτομέρειες. Ετσι, σε μια σύγκρουση θα δείτε να εκτοξεύονται κομμάτια από το αμάξωμα, όπως φτερά, τζάμια ή ακόμη και το καπό. Ωστόσο, ανακάλυψα ένα αρνητικό σημείο (χρειάστηκε πολύ για να το βρω!): Ενώ έχετε συγκρουστεί καμιά δεκαριά φορές και έχει φύγει το καπό, τη νύχτα ανάβουν οι προβολείς του αυτοκινήτου! Ή έκαναν κάποιο λάθος οι προγραμματιστές ή τα αμάξια σε αυτήν την πόλη έχουν πολύ ανθεκτικά φανάρια. Τέτοια μικρά λάθη, όμως, δεν είναι ικανά να μετριάσουν τον ενθουσιασμό που προκαλεί το GTA 3. Οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι καλοφτιαγμένες και τα textures έχουν τοποθετηθεί με μεγάλη ακρίβεια, αποφεύγοντας έτσι τα λάθη γραφικών.

Οι ήχοι είναι κάτι παραπάνω από ρεαλιστικοί και ειδικά η μουσική είναι πολύ καλά επιλεγμένη. Ετσι, στην περίπτωση που παραφερθείτε στην οδήγηση και το αμάξι φτάσει στα όρια αντοχής του, τότε μπορείτε





Μια δεύτερη γνώμη

Ποτέ μια πόλη δεν έδειξε σκληρότερο πρόσωπο σε computer game. Ωμός ρεαλισμός με πλούσιες δόσεις βίας συνιστούν ένα παιχνίδι που μάλλον δεν θα κάνατε δώρο στο πεντάχρονο ξαδερφάκι σας. Η εγκληματικότητα και η διαφθορά απεικονίζονται άλλοτε με τρόπο χιουμοριστικό και άλλοτε με χολιγουντιανά ποτάμια αίματος. Το Grand Theft Auto, αν και κινείται στη λεπτή διαχωριστική γραμμή ανάμεσα σε ένα splatter "Πάσαρης" simulation και μιας σκληρής ταινίας του Σκορτσέζε, κατορθώνει να δικαιολογήσει τη βία που περιέχει. Με τη βοήθειά της περιγράφει την παρακμή των σύγχρονων μεγαλουπόλεων, διατηρώντας τα εθιστικά στοιχεία του gameplay. Τα μικρά τεχνικά ψεγάδια του εξαφανίζονται μπροστά στο μεγαλείο της απόλαυσης να οδηγείτε νταλίκα στο λιμάνι, ακούγοντας τον πλανητάρχη στο MP3 ραδιόφωνό σας και τις σειρήνες ενός στόλου περιπολικών να ολοκληρώνουν τη μελωδία...

Βαγγέλης Αλευρίτης


Για όσους δεν κατάλαβαν, πρόκειται για γλέντια σε γάμο στην κρητική κοινότητα!


Τόσα πολλά αυτοκίνητα, τόσος λίγος χρόνος!

να ακούσετε τον εκκωφαντικό ήχο από την έκρηξη. Μόνο οι πυροβολισμοί ακούγονται λίγο κούφιοι κάποιες στιγμές. Ενα άλλο πολύ εντυπωσιακό άκουσμα είναι το "γουργουρητό" του ελικοπτέρου, που ακόμη και με δύο ηχεία θα έχετε την εντύπωση ότι πετάει πάνω από το κεφάλι σας.



Ολα αυτά και πολλές άλλες λεπτομέρειες συντελούν σε μία υπέροχη ατμόσφαιρα, που αιχμαλωτίζει. Οι απαιτήσεις που έχει το GTA 3 όσον αφορά στον υπολογιστή δεν είναι καθόλου υπερβολικές, αν λάβει κανείς υπόψη τις δυνατότητές του. Ενας επεξεργαστής με συχνότητα 1GHz, 256MB μνήμη και μία GeForce 2 είναι υπεραρκετά για να απολαύσετε το παιχνίδι σε όλο το μεγαλείο του.

Αν θέλετε να γίνετε μάρτυρες μιας αιματοβαμμένης εμπειρίας, απλώς πάρτε ένα ξύλο του baseball και ξεκινήστε να χτυπάτε τους πεζούς. Οσο περισσότερο βαράτε κάποιον κακόμοιρο περαστικό τόσο πιο πολύ αυτός αιμορραγεί! Φυσικά, όταν αισθάνεστε την ανάγκη να ξεδώσετε με αυτό τον τρόπο, είναι καλύτερα να σιγουρεύεστε πως δεν υπάρχει κανένας αστυνομικός τριγύρω - δεν θα θέλατε να πάτε φυλακή για κάτι τόσο αμελητέο, έτσι δεν είναι;

Εντυπωσιακή είναι η δουλειά στα γραφικά κατά την αλλαγή της μέρας σε νύχτα και αντίστροφα. Οι χρωματισμοί, οι φωτισμοί, οι σκιάσεις αλλάζουν πολύ φυσικά. Το ίδιο καλά είναι και τα εφέ της βροχής, τα οποία αρκεί να τα συγκρίνετε με αντίστοιχα άλλων παιχνιδιών για να διαπιστώσετε την ποιότητα του GTA3 και σε αυτόν τον τομέα. Ακόμα και η συχνότητα και η πυκνότητα της βροχής ποικίλλουν!

Φυσικά, τα αυτοκίνητα έχουν ενεργό ρόλο στον... εικαστικό πλουραλισμό του παιχνιδιού. Οι πολλές αναμετρήσεις με τοίχους, κολόνες, άλλα αυτοκίνητα και λοιπά εμπόδια προκαλούν την ανάφλεξη του κινητήρα (καπνοί, χαμός) και σταδιακά μια εντυπωσιακότατη και "χορταστική" έκρηξη!

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Τα είδη αυτοκινήτων είναι πάρα πολλά, με διαφορετικά κρατήματα και διαφορετική ταχύτητα.


Είναι ένα από τα μεγαλύτερα οχήματα του παιχνιδιού και κάνει μόνο για μαζικές καταστροφές.


Αυτό είναι το Jeep των Κολομβιανών, που διακρίνεται για την ανθεκτικότητα και την ταχύτητά του.


Το stallion είναι το αυτοκίνητο που προτιμούν οι μαύροι και έχει αρκετά καλό χειρισμό.



Με το ασθενοφόρο μπορείτε να μπείτε στο ρόλο του ΕΚΑΒίτη και να σώσετε τους τραυματίες της πόλης.



Το σπορ διθέσιο των Ιταλών είναι η κορυφή στο παιχνίδι για επιτάχυνση και κρατήματα.


Η λιμουζίνα είναι το πλέον αρχοντικό αυτοκίνητο, που δεν πρόκειται να δείτε πολύ συχνά. Απολαύστε το!


Τέλος, έχουμε το αυτοκίνητο των Yakuza, που είναι πολύ γρήγορο και με όμορφο σχεδιασμό.


Ενας περίπατος είναι ό,τι πρέπει για να χαλαρώσετε λίγο...



Οταν βρέχει, μειώνεται σημαντικά η ποιότητα χειρισμού των αυτοκινήτων.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως προανέφερα, θα συναναστρέφεστε με διάφορες συμμορίες. Τι γίνεται, όμως, αν επιλέξετε να σταθείτε εμπόδιο στις δραστηριότητές τους; Οταν θα οδηγείτε μέσα στην περιοχή τους, θα σας πυροβολούν με κάθε ευκαιρία που τους δίνεται. Οι σφαίρες που δεν σας πετυχαίνουν διαγράφουν μια χλιαρή άσπρη πορεία στον αέρα (όπως τα αεροπλάνα), ενώ οι σφαίρες που εξοστρακίζονται ή μπήγονται στο αμάξωμα, πετούν δυνατούς σπινθήρες.

Ισως οι πιο χαριτωμένες στιγμές (εμπλουτισμένες με αγάπη, στοργή και Προδέρμ) του παιχνιδιού είναι οι συναντήσεις με τους πεζούς, που πιθανώς σκοπεύετε να κλέψετε ή να δείρετε! Τα ουρλιαχτά τους, οι παιδιάστικες φωνούλες και οι διαμαρτυρίες είναι μουσική για τα αυτιά κάθε αυτο-αναρχικού στοιχείου που σέβεται τον εαυτό του! Ο ήχος συμπληρώνεται ιδανικά από το εικονικό ραδιόφωνο, με διασκεδαστικές αναμεταδόσεις σταθμών αλλά και τα απαραίτητα παράσιτα.

Πολύ καλή δουλειά έγινε στον τομέα του ήχου και στις μηχανές των αυτοκινήτων, δίνοντας στην καθεμία ξεχωριστό βρυχηθμό. Με αιχμή του δόρατος τα σπορ αυτοκίνητα, οι ήχοι της επιτάχυνσης και ο "καταστροφικός" ήχος του χειροφρεναρίσματος θα σας τρομάξουν λιγάκι, αλλά μην ανησυχείτε, ακόμα και αν σκάσουν τα λάστιχα, μπορείτε να κάνετε load και να ξεκινήσετε εξαρχής!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός ναι μεν είναι απλός όσο και άμεσος, αυτό όμως δεν σημαίνει πως θα μπορείτε να αποφεύγετε όλα τα εμπόδια με την ίδια ευκολία. Εχω παίξει πάρα πολλά παιχνίδια που ασχολούνται με αυτοκίνητα, αλλά σε αυτό χρειάστηκε να αλλάξω νοοτροπία σχετικά με την οδήγηση. Μπορεί το GTA 3 να μην έχει τα χαρακτηριστικά ενός simulation, αλλά οι αναρτήσεις κάθε αυτοκινήτου θα μπορούσαν να είναι πιο σταθερές. Κάποιες στιγμές είχα την εντύπωση ότι οδηγούσα πλοίο σε τρικυμία παρά αυτοκίνητο.

Οταν περπατάτε στους δρόμους, κάτι που δεν συνιστώ, γιατί μπορεί εύκολα να καταλήξετε νεκροί, ο χειρισμός μοιάζει πάρα πολύ με αυτόν του Tomb Raider. Βλέπετε τον ήρωά σας από ψηλά και ακολουθείτε τις κινήσεις του. Τρέχετε σταθερά καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και, όταν χρειαστεί, επιταχύνετε για μικρό χρονικό διάστημα. Το μοναδικό πρόβλημα που αντιμετώπισα σε αυτό τον τομέα ήταν κατά τη στόχευση των αντιπάλων με το όπλο.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Είναι το μοναδικό παιχνίδι του είδους του, με αποτέλεσμα να μην έχετε πολλές επιλογές, όπως στα παιχνίδια της φόρμουλα 1. Οπως και νά 'χει, όμως, πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης, που δεν τσιγκουνεύεται τη δράση. Το κυνηγητό με την αστυνομία, οι συμπλοκές με τις υπόλοιπες συμμορίες, τα υπέροχα γραφικά και ο εξαίσιος ήχος κάνουν το GTA 3 μοναδικό. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους όσοι έχουν βαρεθεί να παίζουν τα ίδια και τα ίδια στον υπολογιστή τους. Καλό ξενύχτι, λοιπόν!

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	A.I.	ΑΝΤΟΧΗ
94	96	90	98	90	92

Αν θέλετε να παρανομήσετε, χωρίς να ριψοκινδυνέψετε το λευκό του μητρώου σας, το GTA3 θα σας δώσει τη λύση!


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM III ΣΤΑ 450MHz, 128MB RAM, WINDOWS 98/ME/2000/XP, 3D ACCELERATOR ΚΑΡΤΑ ΜΕ 16MB VRAM, FULL OPENGL SUPPORT ΚΑΙ DIRECTX 8.1, 16BIT ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 1,3GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ (+ 300MB ΓΙΑ WINDOWS SWAP FILE)

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



Επιστροφή στα όπλα

του Ορέστη Μανούσου

Οσοι από εσάς έχετε παίξει το SoF I, θα θυμάστε ότι ήταν πολύ βίαιο και ρεαλιστικό και έγινε "must" για τους φίλους των action games. Οι οπαδοί, λοιπόν, του μισθοφόρου John Mullins θα έχουν την ευκαιρία να αναλάβουν πάλι τον έλεγχο του σκληροτράχηλου βετεράνου και να τον οδηγήσουν μέσα από μια σειρά αποστολών στη νίκη επί των αιώνιων κακών, των τρομοκρατών.



Πολεμικές επιχειρήσεις στη ζούγκλα. Αρκετά δύσκολη η συγκεκριμένη αποστολή, αν και είναι η δεύτερη...

Θετικά



- Υπαρξη random Map Generator
- Πολύ καλά γραφικά
- Βελτιωμένο και ρεαλιστικό gameplay
- Αυξημένη αντοχή στο χρόνο

Αρνητικά



- Ελλειψη ρεαλισμού στις stealth αποστολές
- Ολίγον υψηλές απαιτήσεις

Αξιος συνεχιστής του προκατόχου του, το SoF 2: Double Helix απευθύνεται στους λάτρεις του είδους, τους οποίους θα ικανοποιήσει και με το παραπάνω.



το πρώτο μέρος της σειράς ο παίκτης υποδύεται τον John Mullins, διακεκριμένο βετεράνο των ειδικών δυνάμεων στον πόλεμο του Βιετνάμ (τρις παρασημοφορημένο) και νυν μισθοφόρο, ο οποίος αναλαμβάνει αποστολές για λογαριασμό ενός κρυφού οργανισμού, γνωστού και ως "The Shop" (*και όχι "The Paragka" - X.K.*). Μια τρομοκρατική οργάνωση έκλεψε από τις αποθήκες της πρώην Σοβιετικής Ενωσης έναν αριθμό από πυρηνικές κεφαλές, τις οποίες πούλησε σε διάφορα κράτη. Το ...μαγαζί, λοιπόν, ανέθεσε στον καλύτερο πράκτορά του να τις βρει, αν είναι δυνατόν να τις καταστρέψει και να εξουδετερώσει την τρομοκρατική οργάνωση σκοτώνοντας τους αρχηγούς της. Υστερα από πολλά ταξίδια ανά την υφήλιο και αποστολές σε τρένα, πάγους, ερήμους και ουρανοξύστες, η τρομοκρατική απειλή εξουδετερώθηκε. Στο δεύτερο μέρος, όμως, μια άλλη απειλή έχει κάνει την εμφάνισή της με τη μορφή μιας άλλης αδίστακτης τρομοκρατικής οργάνωσης, η οποία έχει στην κατοχή της έναν θανάσιμο βιολογικό ιό, τον οποίο απειλεί να απελευθερώσει, εκτός αν ικανοποιηθούν τα αιτήματά της (λευτεριά στους τάδε αναρχικούς...).

Οπως ίσως να έχετε καταλάβει από τον τίτλο του δεύτερου μέρους της συνέχειας, Double Helix (ή αλλιώς το DNA), βρίσκεστε στο κυνήγι ενός από τους πιο μεταδοτικούς και επικίνδυνους ιούς που έχουν ποτέ ανακαλυφθεί. Στη μάχη κατά της τρομοκρατίας δεν θα είστε μόνοι, αφού ο παλιός φίλος του Mullins και σύντροφος στο Βιετνάμ, Hawk, δολοφονήθηκε στο SoF I. Θα συναντήσετε παλιούς γνώριμους, όπως ο "βιβλιοπώλης" Sam Gladstone που σας προμήθευε τα όπλα, αλλά και καινούριους, όπως η Madeleine Taylor, ειδική στο βιολογικό και χημικό πολέμου.

Αν και το σενάριο δεν είναι το δυνατό σημείο του SoF II, εντούτοις προσφέρει ένα στοιχειώδες ιστορικό υπόβαθρο, το οποίο προσφέρει θετικά στο όλο κλίμα του παιχνιδιού.

ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΧΑΜΟΣ

Το SoF II είναι πολύ πιο βίαιο από το πρώτο παιχνίδι της σειράς. Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει μια πληθώρα από πραγματικά όπλα, καθώς και αντικείμενα τα οποία τον βοηθούν να ξεπεράσει εμπόδια,

Αν σας άρεσε...



...παίξτε και τα:
- Half-Life
- Rainbow Six Rogue Squadron
- Soldier of Fortune 1



Ξέρετε ότι...

- Ορισμένες αποστολές είναι βασισμένες σε πραγματικές εμπειρίες του πρώην σπεσιαλίστα των ειδικών δυνάμεων των Ηνωμένων Πολιτειών John Mullins από την καριέρα του ως μισθοφόρος!
- Ο γνωστός πρωταγωνιστής των Star Wars και της σειράς Wing Commander, Mark Hamill, έχει δανείσει τη φωνή του στον assistant director Aaron Wilson!



Προσέξτε τους χρωματισμούς...

Μήπως η σκηνή θυμίζει κάτι από "Apocalypse Now";

ΜΙΑ ΓΕΥΣΗ ΑΠΟ ΤΑ ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ



Το πιο αξιόπιστο πιστόλι, με δυνατότητα προσθήκης σιγαστήρα και laser στόχαστρου.



Το βοηθητικό πιστόλι σας. Οχι ιδιαίτερα δυνατό, αλλά αρκετά αξιόπιστο και θανατηφόρο σε ορισμένες καταστάσεις.



Ενα όχι και τόσο ισχυρό SMG (Sub Machine Gun), είναι όμως το πρώτο που θα βρείτε.



Το δεύτερο όπλο που θα βρείτε και θα αγαπήσετε. Σε δύσκολες καταστάσεις είναι ό,τι καλύτερο. Πανίσχυρο εναντίον στόχων με μικρή θωράκιση.



Από τα καλύτερα αυτόματα. Ευθύβολο, αξιόπιστο, με εκτοξευτή οβίδων, είναι το όπλο που θα σας βγάλει από τις πιο δύσκολες καταστάσεις.



Φορητός εκτοξευτής χειροβομβίδων... Το μόνο μειονέκτημά του ο θόρυβος που κάνει...



Sniper rifle. Μπαμ και κάτω...



Το γνωστό Kalashnikov με δυνατότητα προσθήκης ξιφολόγχης.



Εμπρηστική χειροβομβίδα. Απαιτεί προσοχή λόγω της μεγάλης ζημιάς που προκαλεί.

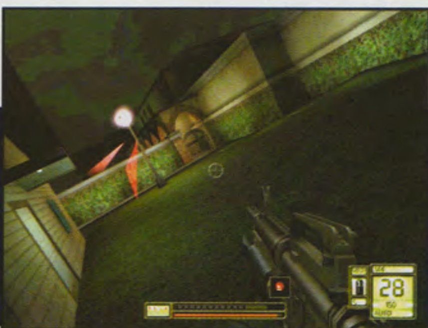


Τα κιάλια νυχτερινής όρασης σας επιτρέπουν να βλέπετε στο σκοτάδι.

όπως κλειδωμένες πόρτες ή συρματοπλέγματα (toolkit), ή να βλέπει μέσα από τοίχους (thermal goggles). Ο τομέας των όπλων είναι αρκετά προσεγμένος, ενώ όλα τα όπλα έχουν και μια δεύτερη χρήση (με το δεξί κουμπί του mouse). Ετσι, το μαχαίρι μπορείτε είτε να το πετάξετε είτε να το χρησιμοποιήσετε σε εξ επαφής μάχες, το M4A1 (εξελιγμένο μοντέλο του M16) χρησιμεύει ως εκτοξευτής οβίδων κ.ο.κ. Ακόμη και τα πιστόλια έχουν πληθώρα από αξεσουάρ, όπως σιγαστήρα, στόχαστρο λέιζερ και ενσωματωμένο φακό. Οι λάτρεις του Counter-Strike θα βρουν τα γνωστά AK-47 (με δυνατότητα προσθήκης ξιφολόγχης, παρακαλώ!) και το M16, τροποποιημένο ελαφρώς έτσι ώστε να ικανοποιεί και αυτούς με τα πιο καταστροφικά ένστικτα. Δεν θα σας αποκαλύψουμε, όμως, περισσότερα για τα όπλα, αφού, όπως αναφέρει το manual, το να ανακαλύπτεις τα όπλα και να τα χρησιμοποιείς είναι "το μισό παιχνίδι". Το μόνο που μπορούμε να πούμε είναι ότι όσο προχωρείτε στο παιχνίδι, θα βρίσκετε καινούρια όπλα, από sniper rifles, shotguns, ρουκετοβόλα, μέχρι και τα πιο σύγχρονα, βαριά όπλα. Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα χειριστείτε "στημένα" όπλα, όπως βαριά οπλοπολυβόλα σε φορτηγά ή ελικόπτερα (ειδικά αυτή η αποστολή στην Κολομβία όπου είστε πάνω στο ελικόπτερο και προσπαθείτε να ξεφύ-



Με δύο Uzi ανά χείρας πάνω στο κατάστρωμα του πειρατικού του κάπτεν Τζίμη...



Αυτό συμβαίνει όταν δέχεστε πυρά. Τα βελάκια σάς υποδεικνύουν την κατεύθυνση προς την οποία πρέπει να στραφείτε για να έχετε μπροστά σας τον εχθρό που σας πυροβολεί.

γετε από τους επαναστάτες, είναι από τις καλύτερες του παιχνιδιού και θα σας θυμίσει έντονα το "Apocalypse Now" - σοβαρά!). Ο αριθμός των όπλων που μπορεί να έχει ο παίκτης είναι αντιστρόφως ανάλογος με το επίπεδο δυσκολίας που θα επιλέξει. Με άλλα λόγια, όσο πιο δύσκολο είναι το επίπεδο τόσο λιγότερα όπλα μπορεί να μεταφέρει. Οι πιο σαδιστές από εσάς θα χαρείτε να χρησιμοποιείτε το shotgun, το οποίο στην κυριολεξία κομματιάζει τον αντίπαλο από κοντινές αποστάσεις, ανάλογα με το πού θα τον πετύχετε. Σημειωτέον ότι τα αντίπαλα μοντέλα έχουν 36 damage areas, σε αντίθεση με το πρώτο SoF όπου είχαν μόλις (?) 26. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, ότι ανάλογα με το πού θα τραυματίσετε τον αντίπαλο, αυτός θα έχει και την ανάλογη αντίδραση. Αν, για παράδειγμα, τον πυροβολήσετε στο μπράτσο, τότε θα του πέσει το όπλο για λίγο και (δεδομένου ότι δεν τον έχετε σφάξει μέχρι τότε) όταν συνέλθει, θα το σηκώσει και θα σας πυροβολήσει. Σε αυτόν τον τομέα (στη ζημιά που προκαλούν τα όπλα δηλαδή και στα animated death sequences των εχθρών) έχει γίνει εξαιρετική δουλειά. Ετσι, μπορείτε εύκολα να φανταστείτε τις υπόλοιπες αντιδράσεις των αντιπάλων, χωρίς να χρειαστεί να μπούμε σε μακάβριες λεπτομέρειες.



Οι εχθροί σπεύδουν να καλυφθούν μόλις σας αντιληφθούν.



Μέχρι και Rottweiller θα ξαμολήσουν καταπάνω σας οι εχθροί, αν σας αντιληφθούν (η σειρήνα στο κάτω μέρος της οθόνης είναι αυτή που σας ειδοποιεί).



A.I.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να εκθειάσουμε το εξαιρετικό A.I. των αντίπαλων στρατιωτών, οι οποίοι, ακόμη και στο πιο εύκολο επίπεδο, θα σας προκαλέσουν προβλήματα. Επιτέλους, οι εχθροί λειτουργούν ως μία ομάδα και δεν "πασχίζουν" να μπουν μπροστά στη γραμμή πυρός σας. Οταν σας δουν, θα τρέξουν να καλυφθούν, θα προσπαθήσουν να καλέσουν ενισχύσεις και θα ανοίξουν πυρ εναντίον σας με ό,τι όπλα διαθέτουν. Στην περίπτωση που είναι περισσότεροι από δύο, ο ένας θα καλύπτει τον άλλο (δηλαδή όσο τρέχει μπροστά ή γεμίζει ο ένας, ο άλλος θα τον καλύπτει με πυρά και το αντίστροφο).

Τα πολλά είδη χειροβομβίδων που υπάρχουν κάνουν τους εχθρούς ακόμη πιο φονικούς. Ετσι, όταν ένας πετάξει μια χειροβομβίδα (και είναι και εύστοχοι, οι άτιμοι), οι υπόλοιποι θα τρέξουν να καλυφτούν και θα βγουν την κατάλληλη (ή μάλλον την ακατάλληλη για εσάς) στιγμή. Δεν υπάρχει τίποτα πιο ταπεινωτικό για τον παίκτη από το να κρύβεται πίσω από μία γωνία, να "τρώει" μια flash grenade στη μούρη και, τελικά, να έρχονται οι ψηφιακοί αντίπαλοι και να τον αποτελειώνουν προτού καταλάβει τι γίνεται.

Η χρήση των χειροβομβίδων από τους αντιπάλους γίνεται με εξαιρετική αποτελεσματικότητα. Στην περίπτωση της smoke grenade ειδικά, η οποία χρησιμεύει ως κάλυψη για την έφοδο των εχθρών, θα βρε-



θείτε πολλές φορές προ εκπλήξεως, αφού εκεί που περιμένατε έναν ή δύο εχθρούς, ξαφνικά όλοι βγαίνουν από τα ταμπούρια τους και σας επιτίθενται μέσα από τους καπνούς. Οι αντίπαλοι στρατιώτες σαφώς και δεν είναι ηλίθιοι και όταν ακούσουν πυροβολισμούς, θα τρέξουν να δουν τι συμβαίνει, πολλές φορές μάλιστα ειδοποιώντας και τους σκοπούς που βρίσκονται πάνω σε πύργους ή πολυβολεία, ενώ θα τους δείτε να σκύβουν και να σας πυροβολούν βγαίνοντας από γωνίες.

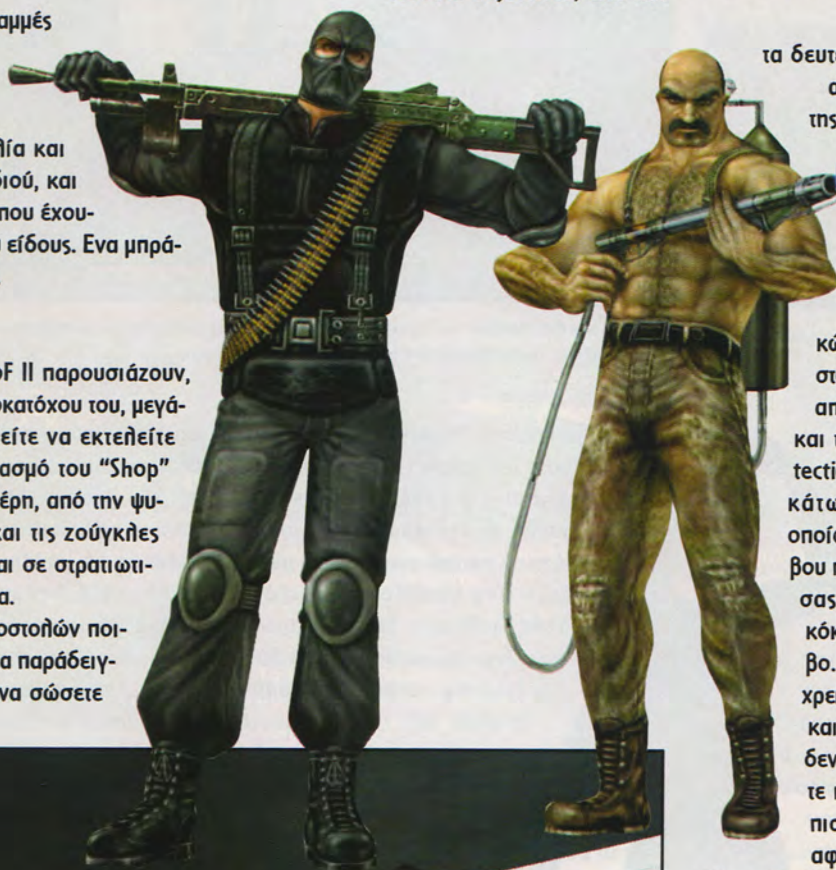
Το A.I. σε γενικές γραμμές είναι πολύ υψηλό, σαφώς βελτιωμένο από αυτό του SoF 1, αυξάνοντας τη δυσκολία και την αντοχή του παιχνιδιού, και είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε παιχνίδια του είδους. Ενα μπράβο στη Raven Software.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Οι αποστολές του SoF II παρουσιάζουν, όπως και αυτές του προκατόχου του, μεγάλη ποικιλία. Θα βρεθείτε να εκτελείτε αποστολές για λογαριασμό του "Shop" σε μια πληθώρα από μέρη, από την ψυχροπολεμική Πράγα και τις ζούγκλες της Κολομβίας μέχρι και σε στρατιωτική βάση στην Καμτσάτκα.

Τα objectives των αποστολών ποικίλλουν. Στην Πράγα, για παράδειγμα, θα προσπαθήσετε να σώσετε έναν βιολόγο ο οποίος θέλει να αυτομολήσει (τους λόγους θα τους μάθετε στο παιχνίδι). Σε άλλες αποστολές θα πρέπει να συλλέξετε πληροφορίες για ορισμένα άτομα, να βοηθήσετε ομάδες πεζοναυτών, ενώ στις περισσότερες θα πρέπει να σκοτώσετε ό,τι κινείται (ΠΡΟΣΟΧΗ! Εκτός από τους civilians και τους συμμάχους σας, μην παρασυρθείτε) και να καταστρέψετε τα πάντα, με απώτερο σκοπό να σώσετε τον κόσμο από το θανατηφόρο ιό. Κάθε αποστολή, εκτός από τα πρωτεύοντα objectives, έχει και τα δευτερεύοντα, τα οποία δεν είναι αναγκαία για την ολοκλήρωσή της. Το σημείο όπου θα σταθούμε είναι οι αποστολές, στις οποίες δεν χρειάζεται να διαλύσετε τα πάντα στο πέρασμά σας, αλλά να χρησιμοποιήσετε τεχνικές διείσδυσης, χωρίς να ξεσηκώσετε το αντίπαλο στρατόπεδο στο πόδι. Σε αυτού του είδους τις αποστολές θα σας χρησιμεύσει και το PADD (Personal Audio Detection Device), που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και το οποίο δείχνει τα επίπεδα του θορύβου που προκαλείτε με τις κινήσεις σας. Οταν ο δείκτης φτάσει στο κόκκινο, τότε κάνετε πολύ θόρυβο. Σε αυτές τις περιπτώσεις σάς χρειάζονται το πιστό μαχαίρι σας και ένα πιστόλι με σιγαστήρα. Αν δεν διαθέτετε σιγαστήρα, μπορείτε πάντα να χρησιμοποιήσετε το πιστόλι και ως ρόπαλο, για να αφήσετε τον αντίπαλο αναίσθητο. Πρέπει, όμως, να θυμάστε ότι σε κάποια φάση ο αντίπαλος θα συνέλθει και θα σημάνει συναγερμό, οπότε καλό θα ήταν μόλις τον χτυπήσετε και πέσει αναίσθητος, να τον "ξεκάνατε" χωρίς έλεος (αυτό, φυσικά, δεν είναι και πολύ έντιμο, αλλά είναι ο μό-


Είμαι άντρας! Δεν φοράω κουκούλα!





Οσο πιο πολύ πυροβολείτε τόσο περισσότερο κλωτσάει το όπλο και "ανοίγει" ο στόχος. Το κόκκινο χρώμα του στόχου σάς υποδεικνύει την κατάσταση της υγείας σας.


Μερικές χορευτικές φιγούρες είναι ό,τι πρέπει για να ζεσταθώ! Λες να βγάλω και την κουκούλα;

νος τρόπος να φέρετε σε πέρας την αποστολή χωρίς ενοχλητικά παρατράγουδα).

Άλλη μία καινοτομία που παρουσιάζει το παιχνίδι είναι η δυνατότητα που έχετε να μεταφέρετε έναν νεκρό ή αναίσθητο αντίπαλο σε ένα πιο διακριτικό μέρος απ' αυτό όπου τον αφήσατε "σέκο" (σας θυμίζει κάτι από Commandos;). Σε αυτό το σημείο, όμως, υπάρχει και ένα μειονέκτημα. Αν κάνετε κάτι στραβά κατά τη διάρκεια μιας stealth αποστολής (π.χ. σας δει προτού τον πυροβολήσετε ένας φρουρός), τότε ο συναγερμός ηχεί αμέσως και χιλιάδες εχθροί ξεπροβάλλουν σχεδόν από το πουθενά. Αυτό είναι ολίγον αντιρεαλιστικό για ένα παιχνίδι που βασίζεται στο ρεαλισμό (εντάξει, αν πεθαίναμε και με μια σφαίρα, δεν θα ήταν ρεαλιστικό απλώς αλλά εκνευριστικό).



Εγώ και κουκούλα φοράω και liposan βάζω (έχει ποτίσει, αν προσέξετε...)!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το SOF II: Double Helix έχει βελτιωμένα γραφικά, αφού χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Quake 3, ελαφρώς τροποποιημένη, ενώ η GHOUL II "δίνει ρέστα" στις κινήσεις των μοντέλων. Οι χρωματισμοί είναι υπέροχοι, ενώ οι πίστες θα σταθούν πολλές φορές αιτία να χάσετε, χαζεύοντας τα τοπία. Ιδιαίτερης μνείας αξίζουν οι smoke grenades, που αφήνουν ένα σύννεφο καπνού, το οποίο διαλύεται αργά με την πάροδο του χρόνου. Οι ήχοι των όπλων και των εκρήξεων είναι πολύ πειστικοί, ενώ αυτό που θα εντυπωσιάσει είναι οι ομιλίες των φρουρών, οι οποίοι συνομιλούν και φωνάζουν στη γλώσσα της χώρας στην οποία διαδραματίζεται η εκάστοτε αποστολή. Η μουσική που ακούγεται κατά διαστήματα είναι πολύ ατμοσφαιρική και μεταβάλλεται ανάλογα με τη δράση.

Ο χειρισμός, τώρα, είναι ένα από τα "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού και έχει δανειστεί στοιχεία από άλλους τίτλους, όπως το recoil των όπλων (Counter-Strike). Οσο περισσότερη ώρα πυροβολείτε τόσο πιο πολύ κλωτσάει το όπλο και τόσο πιο άστοχες είναι οι σφαίρες, γι' αυτό είναι καλύτερη η τακτική των σύντομων ριπών. Τα μόνα που δεν κλωτσάνε είναι τα στημένα οπλοπολυβόλα. Επίσης, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να έρπεται, μειώνοντας το θόρυβο που κάνει στο ελάχιστο. Τέλος, μπορείτε να έχετε δύο όπλα στο χέρι (πιστόλια συνήθως), χωρίς όμως τη δυνατότητα χρήσης των αξεσουάρ.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Soldier of Fortune I (SoF I), όταν κυκλοφόρησε, ήταν ένα από τα καλύτερα First Person Shooter games (FPS). Το ανέδειξαν τα πολύ καλά γραφικά του, το βαθύ αλλά προσιτό στον καθένα gameplay, ο ρεαλισμός που το διέκρινε, καθώς και -το βασικότερο- το λουτρό αίματος που ακολουθούσε κάθε ενέργεια του παίκτη από την πρώτη ως την τελευταία στιγμή του παιχνιδιού.

Άξιος συνεχιστής του προκατόχου του, το SoF 2: Double Helix απευθύνεται στους λάτρεις του είδους, τους οποίους θα ικανοποιήσει και με το παραπάνω. Αν τελειώσετε ή βαρεθείτε για κάποιον λόγο το single player, το multiplayer θα φροντίσει να σας κρατήσει απασχολημένους για κάμποσο καιρό. Για άλλη μία φορά, συγχαρητήρια στη Raven Software.

PC



Μια δεύτερη γνώμη

Διπλό, αλλά μόνο στο όνομα... Κι αυτό διότι το παιχνίδι παραμένει πιστό στα αδύνατα σημεία του προκατόχου του: κακός σχεδιασμός των επιπέδων, δύσχρηστος χειρισμός (σε σχέση με άλλους τίτλους του είδους), περίεργα μενού, όπλα που προκαλούν το γέλιο των αντιπάλων παρά τον πανικό τους... Δυνατά σημεία του παιχνιδιού είναι το splatter, το splatter και το... splatter. Πέρα απ' αυτό, εντύπωση μου έκαναν τα άψογα... κολομβιανά που μιλούσαν οι μπράβοι των βαρόνων της κοκαΐνης, ενώ για να είμαστε δίκαιοι, οι εξωτερικές πίστες του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένες. Βέβαια, εκείνη η διαδρομή με το φορτηγό και το MG πολυβόλο πάνω του, πέρα από τους συνειρμούς που δημιουργεί για ένα σχετικό "ξεσήκωμα" από την αντίστοιχη σκηνή στο Allied Assault: Metal of Honor, προκαλεί... το γέλιο. Οπως και να το κάνουμε, όμως, ένα παιχνίδι δεν είναι καλό μόνο και μόνο επειδή δείχνει κάποιες σκηνές βίας παραπάνω. Εν κατακλείδι, το παιχνίδι μάλλον απευθύνεται στους χρήστες που θέλουν να καλύψουν το κενό μέχρι να βγουν οι επόμενοι πολυαναμενόμενοι τίτλοι (βλ. Unreal II, Doom III).

Κώστας Μπεβούδας

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ
92	93	88	93	94

Αν σας άρεσε το πρώτο SoF, το δεύτερο θα το λατρέψετε.


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

Rangers lead the way! WarCommander


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | WIN 95/98/ME/2000, DIRECTX ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΗΧΟΥ, 4x CD-ROM, PII 450, 64MB RAM, 600MB H.D.D.


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

Ενα αυθεντικό strategy!



του Ζήση "Ranger" Παπασπύρου snakemjk@hotmail.com

Οχι, δεν αντέχω άλλο! Είναι το πέμπτο παιχνίδι, μετά τα Medal of Honor, The War Engine κ.ά., που παίζω το τελευταίο δίμηνο και σχετίζεται με την απόβαση των συμμαχικών δυνάμεων στη Νορμανδία. ΟΚ, είπαμε, ωραία η Omaha beach, αλλά ένα παιχνίδι που βασίζεται σεναριακά στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο θα μπορούσε να ξεκινήσει κι από κάποιο άλλο σημείο. Εξι χρόνια πόλεμο είχαμε, όχι μια μέρα!

Μετά την προώθηση του συνθήματος "Οχι άλλες αποβάσεις (και μαστιγώματα!)", μπορούμε να προχωρήσουμε στο ψητό, δηλαδή στο WarCommander. Πρόκειται για ένα αυθεντικό strategy, που δίνει μεγαλύτερη σημασία στο gameplay και τον εθισμό παρά στα γραφικά, χωρίς, φυσικά, να τα παραμελεί εντελώς, όπως έπραξαν άλλα παιχνίδια σε προηγούμενο τεύχος (ονόματα να μη λέμε, software houses να μη θίγουμε).

ΣΕΝΑΡΙΟ

6 Ιουνίου 1944, γνωστή και ως D-Day, είναι η μέρα της απόβασης των συμμαχικών δυνάμεων στη Νορμανδία, έπειτα από 18 μήνες προετοιμασίας. Η απόβαση θα γινόταν σε 5 διαφορετικά σημεία (Omaha, Utah, Juno, Sword, Gold), αλλά εκεί όπου σημειώθηκε η μεγαλύτερη αντίσταση ήταν η Omaha beach, στην οποία μέσα σε λίγες ώρες σκοτώθηκαν 2.000 στρατιώτες. Μέχρι το τέλος της ημέρας οι Σύμμαχοι είχαν πάρει κάποια στρατηγικά σημεία στην παραλία, αλλά με τεράστιες απώλειες. Σ' αυτό το σημείο εμφανίζεστε εσείς, ένας ταλαντούχος, όμορφος, ψηλός (και ψώ-



Δεν μπορείς να πεις... Είναι κάπως χαριτωμένα τα γραφικά.

Θετικά



- Ρεαλισμός πάνω απ' όλα
- Πολλές και αληθινές μονάδες
- Χαριτωμένη μουσική

Αρνητικά



- Αμάν, τι γραφικά είναι αυτά;
- Και τα ηχητικά εφέ χάλια είναι!
- Οχι άλλη Omaha!!!
- Μικρή σχετικά αντοχή

Το gameplay είναι αυτό που κάνει το WarCommander ξεχωριστό και συναρπαστικό. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι ρεαλιστικά.

νιο) διοικητής των US Rangers, ενός τάγματος με τους καλύτερους των καλύτερων, που... βγάζουν το φίδι από την τρύπα όποτε και όπου χρειαστεί. Να σημειώσουμε ότι το WC διαθέτει δύο campaigns, τα Omaha και Utah, όπου αρχίζεις τη δράση από τις αντίστοιχες τοποθεσίες.

ΤΙ ΕΙΔΑΜΕ ΚΑΙ ΤΙ ΑΚΟΥΣΑΜΕ

Η πρώτη εντύπωση που είχαμε από τα γραφικά του WC δεν ήταν και η καλύτερη. Μικρά pixel-ιασμένα ανθρωπάκια έτρεχαν πέρα δώθε σ' ένα ψευδο-3D περιβάλλον, ενώ παράλληλα έπεφταν παντού χειροβομβίδες δημιουργώντας κρατήρες και πτώματα, τα οποία μόνο σε πτώματα δεν έφερναν. Το WC διαθέτει zoom δύο σκάλων και το παράδοξο είναι ότι, ενώ σε όλα τα παιχνίδια έχουμε φαινόμενα pixel-ιάσματος όταν κάνουμε zoom in, στο συγκεκριμένο συμβαίνει το ακριβώς αντίθετο! Κατά το zoom out τα units "χαλάνε", ενώ στο zoom in είναι λεπτομερέστατα. Παρ' όλα αυτά και στις δύο καταστάσεις δεν μπορείς να ξεχωρίσεις τα περισσότερα units, εκτός από τους Pyro και Rocketman που βγάζουν μάτι! Το μόνο καλό που έχουν οι μονάδες είναι το animation, το οποίο είναι καταπληκτικό. Ο τρόπος που τρέχουν, που τραβούν την περόνη της χειροβομβίδας, που κάνουν heal είναι ρεαλιστικότατος. Οπως καταλαβαίνετε, τα γραφικά των μονάδων είναι ψιλο-αισχρά, αλλά η κατάσταση βελτιώνεται όσον αφορά στα κτήρια και στο περιβάλλον, όπου τα πάντα είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα. Επίσης, έχουμε ημερήσιες και νυχτερινές αποστολές, με τις τελευταίες να είναι αξιοζήλευτες και απίστευτα εθιστικές, καθώς θα πρέπει να προχωρείτε βήμα βήμα, αποφεύγοντας τα φώτα και τους προβολείς και έχοντας καμουφλαριστεί. Τέλος, οι καιρικές συνθήκες αλλάζουν συχνά πυκνά από ηλιοφάνεια και συννεφιά σε βροχές και καταιγίδες.

Το interface του WC είναι απλό και εύκολο στη χρήση. Καλύπτει το 1/4 του κάτω μέρους της οθόνης και χωρίζεται σε 3 κομμάτια. Στο πρώτο έχουμε το minimap, στο δεύτερο τα icons των επιλεγμένων μονάδων ή πληροφορίες της επιλεγμένης μονάδας και

Αν σας άρεσε...



...πρέπει να δείτε οπωσδήποτε το ανερχόμενο Combat Mission της ίδιας εταιρείας ή τα κλασικά Sudden Strike και Panzer General.



Να δω πώς θα φύγετε τώρα!

Ξέρετε ότι...

...η CDV Software Entertainment έχει βαλθεί να μας φλομώσει στα strategies με τους ανερχόμενους τίτλους της: Cossacks: Art of War, Combat Mission, Imperium Galactica III, Breed, Escape from Alcatraz, Project Nomads, Heaven & Hell, No Man's Land, Sudden Strike Forever και Lula 3D; Το τελευταίο μπορεί να είναι άσχετο, αλλά η Lula παντού κολλάει!



Die German Scums. Μόλις τους έφαγα το αεροδρόμιο.





Ο Ηλίας "Pyro" Μαμαλάκης συμβουλεύει να ζεσταίνετε τους Γερμανούς σας στους 250 βαθμούς Κελσίου. Και ο Γερμανός θέλει το ζέσταμά του!



Right between the eyes...



Fan sites

- www.warcommander.com
- www.cdv.de
- www.warcommander-hq.de
- www.warcommander-x.com

στο τρίτο κομμάτι βρίσκονται οι διαθέσιμες εντολές, δηλαδή ένα interface παρόμοιο με αυτό των StarCraft και Primitive Wars.

Μετά το διπλό "πρόσωπο" του WC στα γραφικά, προχωρούμε στο εξίσου διπλό του ήχου. Τα ηχητικά εφέ και το speeches είναι χάλια, χάλια, χάλια! Ο ήχος της χειροβομβίδας που εκρήγνυται ακούγεται σαν να ρίχνεις ένα άδειο tower από ένα αξιοσέβαστο ύψος, ενώ οι πυροβολισμοί είναι σχεδόν όλοι ίδιοι. Παρόμοια κατάσταση επικρατεί και στο speech, όπου οι τύποι λένε 1-2 ατάκες και αυτό ήταν. Το μόνο καλό στον ήχο είναι η μουσική. Με ήρεμους ρυθμούς, δεν τσιτώνει τον gamer, αφήνοντάς τον να σκεφτεί όσο καλύτερα γίνεται την επόμενη κίνησή του.

GAMEPLAY

Το gameplay είναι αυτό που κάνει το WarCommander ξεχωριστό και συναρπαστικό. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι ρεαλιστικά. Ο,τι συμβαίνει στον real life πόλεμο ισχύει και στο WC. Ετσι, οι μονάδες δεν έχουν άπειρα πυρομαχικά και κάθε λίγο θα χρειάζονται refill. Οταν κινούνται infantry μονάδες, αφήνουν πίσω τους footsteps και αυτός είναι ένας καλός τρόπος για να βρείτε τον αντίπαλο (βλ. box "Συμβουλές"). Να φανταστείτε, είναι τόσο ρεαλιστικό που, εάν βρέχει ή μία μονάδα είναι κάτω από ένα δέντρο, τότε πέφτει σημαντικά η απόσταση από την οποία μπορεί να βλέπει. Μέχρι και οι χειροβομβίδες κυλάνε προς τα πίσω, αν κάνετε την κουταμάρα και τις ρίξετε σε ανηφόρα (δεν θυμίζει Mr. Bean κατάσταση ;). Σε ό,τι αφορά το ρεαλισμό, να προσθέσουμε, επίσης, ότι η ταχύτητα των μονάδων σας εξαρτάται, εκτός από τη μορφολογία του εδάφους, και από τις καιρικές συνθήκες. Γενικότερα, δεν έχει ξεφύγει τίποτα από τους προγραμματιστές!

Οι 24 πίστες είναι αρκετές και ανάλογα με την εκάστοτε αποστολή, διαφέρουν με-



Εδώ βλέπετε το περίφημο Tank Flammenpanzer να δίνει μαθήματα μαγειρικής στον Pyro!

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Εχετε πήξει στο fog of war; Καμουφλάρετε έναν Scout και στείλτε τον στα άδυτα του αντίπαλου στρατοπέδου. Αν είστε προσεκτικοί, δεν θα σας πάρουν πρέφα και θα ξέρετε τι κρύβεται πίσω από αυτή τη μυστηριώδη ομίχλη. Επίσης, καλό είναι να κάνετε μικρές ομάδες με scouts και snipers, διότι με τους scouts έχετε μεγαλύτερο range of vision και με το sniper rifle αποτελειώνετε τον αντίπαλο χωρίς να καταλάβει από πού του 'ρχονται. Παρόμοιο κολπάκι μπορεί να γίνει με tanks και grenade launchers. Α, να σημειώσουμε ότι ανάλογα με τη στρατηγική που ακολουθείτε, να ενεργοποιείτε το offensive mode ή το αντίθετο, και οι στρατιώτες σας δρουν ανάλογα. Επιπροσθέτως, αν βρίσκεστε σε κάποιο ύψωμα, τότε έχετε τεράστιο πλεονέκτημα, καθώς οι σφαίρες του εχθρού δεν σας φτάνουν. Μην ξεχνάτε ότι τα heavy infantry units κάνουν πολλή ώρα για το reload και συνετό είναι να τα προστατεύετε κατά τη διάρκεια αυτής της... επίπονης διαδικασίας. Τέλος, να κοιτάτε για footprints στο έδαφος για δύο λόγους: ξέρετε αφ' ενός πού περίπου είναι ο αντίπαλος, αφ' ετέρου με πόσους στρατιώτες.



Καλώντας αεροπορική επίθεση με τον Commander.




Ο καλύτερος συνδυασμός καμουφλάζ και sniper.

Μια δεύτερη γνώμη

Το WarCommander είναι ένα κλασικό παιχνίδι τακτικής, που βασίζεται περισσότερο στην προκλητική δυσκολία του παρά στα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Το κακό είναι πως ένα παιχνίδι στις μέρες μας δύσκολα βρίσκει το δρόμο του, αν δεν πληροί αρκετές τεχνολογικές προϋποθέσεις και, μοιραία, απευθύνεται σχεδόν αποκλειστικά στους φανατικούς του είδους. Είναι αρκετά δύσκολο για να τους κρατήσει το ενδιαφέρον, αλλά ταυτόχρονα καθόλου ελκυστικό ώστε να τραβήξει τους νεότερους, στο χώρο, παίκτες.

Χάρης Κλάδης

ταξύ τους. Σε μερικές σάς δίνεται έτοιμη η βάση, σε άλλες πρέπει να αρχίσετε από το μηδέν, ενώ σε αποστολές αιφνιδιασμού (κυρίως) δεν σας επιτρέπεται να χτίσετε κτήρια. Οι διαθέσιμες μονάδες είναι 11 infantry [Commander, Scout, Pyro, Medic, Sniper, Soldier, Rocketman, Pioneer (όχι το θηλαστικό "Συντάκτης"), Demolition man, Heavy MG Guy και Radioman] και 16 μηχανοκίνητες [Jeep, Tank M3 Grand, Panzer M4 Sherman, Pershing Tank, Lorry M3A, Dogfighter Mustang, Troopship Craft, Off-Road vehicle, Mercedes (χλίδα ε;), Truck, Tank Panther, Tank Flammenpanzer, Tank Elefant, Tank Tiger, Aircraft BF 109 και Landing Craft], ενώ τα κτήρια είναι 12 για κάθε παράταξη πάντα (HQ, Depot, MG Hideout, Watchtower, Garage, Hospital, Training Camp, Bunker, Fortified tower, Radar Station, Barbed wire, Sandbags). Το μοναδικό ψεγάδι που βρήκα στις μονάδες και τα κτήρια είναι ότι και στις δύο παρατάξεις είναι ολόιδιες και το μόνο που διαφέρει είναι η ονομασία και σε μερικές περιπτώσεις η εμφάνιση. Κάθε unit έχει μία μοναδική ικανότητα και για να φτάσετε στο πολυπόθητο αποτέλεσμα (στη νίκη, ντε), θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις μονάδες σας με τον κατάλληλο τρόπο.

MULTIPLAYER

Φυσικά, εκτός από τις campaign αποστολές, υπάρχει η δυνατότητα του multiplayer μέσω Internet. Στο manual των 44 σελίδων αναφέρονται οδηγίες για το πώς να παίξετε WC και σε Δίκτυο. Μπορείτε να παίξετε σε 3 modes, τα Capture the Flag, Capture the Flag 5 times και Last Man Standing. Στο Capture the Flag θα πρέπει να πάρετε την μπλε σημαία, που βρίσκεται στο κέντρο της πίστας και να την επιστρέψετε στο στρατόπεδό σας. Στο CTF 5 times πρέπει να γίνει το ίδιο, αλλά... 5 φορές :). Πιστέψτε με, δεν είναι τόσο εύκολο όσο ακούγεται! Το Last Man Standing είναι το κλασικό battle, όπου θα πρέπει να εκμηδενίσετε από προσώπου γης τα αντίπαλα στρατεύματα. Αφού καθορίσετε και τα υπόλοιπα settings, όπως χρόνο, fog of war, build και troop type, είστε έτοιμοι. Διευκρινίζουμε ότι το build σάς επιτρέπει να χτίζετε ή όχι, ενώ με το troop type επιλέγετε το είδος των μονάδων που θέλετε στο παιχνίδι, π.χ., scouts και snipers, tanks, soldiers, heavy infantry κ.λπ.

ΑΞΙΖΕΙ Ή ΟΧΙ;

Αν προτιμάτε strategy με διαστημικές καρικατούρες ή τέρατα με δεκατρία μάτια, ίσως να μη σας αρέσει το WarCommander. Αν, από την άλλη, είστε πωρωμένος με το στρατό, κάνετε στην άκρη τα γραφικά και βάζετε πάνω απ' όλα το ρεαλιστικό gameplay, τότε ναι, αξίζει όχι μόνο να του ρίξετε ένα βλέφαρο, αλλά και να σπαταλήσετε μέρες, γιατί είναι και δύσκολο, το ατιμούτσικο.

PC


Μια ματιά στο στρατόπεδο του αντιπάλου είναι απαραίτητη.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ
82	79	75	92	82	96

Αν τρέχει μολύβι αντί για αίμα στις φλέβες σας, τότε το WarCommander είναι για εσάς!


ADVENTURE


ACTION


RPG


SIMULATION


STRATEGY

NASCAR Racing 2002 Season


ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 450, 64MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 8x CD-ROM


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



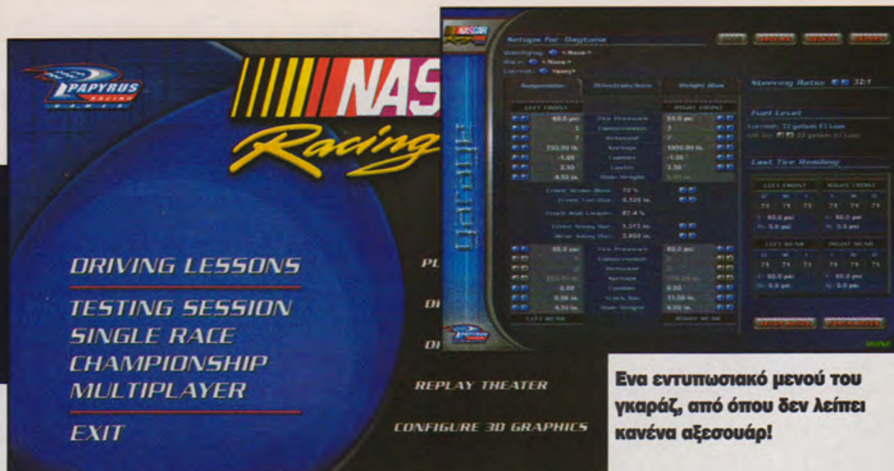
του Χρήστου Τζαμπαζίδη soulhunt@compupress.gr

Είκοσι θηρία στέκονται στην πίστα και περιμένουν το σήμα των διαιτητών για να βάλουν σε λειτουργία τις μηχανές τους. Ξεκινάτε με rolling start και κάνετε έναν γύρο για ζέσταμα χωρίς να αλλάξετε θέση κατάταξης. Ξαφνικά, παίρνετε το σήμα εκκίνησης στην ενδοεπικοινωνία σας και οι μηχανές ουρλιάζουν τόσο δυνατά ώστε αμφιβάλλετε αν είχατε ανάψει τη μηχανή στην εκκίνηση. Ας αρχίσει ο αγώνας!

Η άσφαλτος που καίει


Επιστροφή στις ρίζες! Επιτέλους, η Papyrus κατάφερε να πραγματοποιήσει το όραμά της. Οταν παρουσιάστηκε το πρώτο παιχνίδι αυτού του είδους, θυμάμαι την εταιρεία να αναφέρει ότι θα χρειαστεί υπολογιστές άνω των 200MHz (τότε μόλις που είχαν βγει οι Pentium 60). Μπορεί να έχουμε ξεπεράσει πριν από πολλά χρόνια αυτές τις ταχύτητες, αυτό όμως δεν έχει καμία σημασία. Το τελικό προϊόν είναι ό,τι καλύτερο μπορούσαν να φτιάξουν οι προγραμματιστές για τους φανατικούς του είδους.

Το παιχνίδι αυτό καθαυτό δεν έχει αλλάξει ριζικά, αλλά πρόσθεσαν σε αυτό τα στοιχεία της σεζόν του 2002, καλυτέρεψαν τα γραφικά σε πολλά σημεία και εισήγαγαν κάποιες ακόμη λεπτομέρειες στο gameplay. Ολα αυτά καθιστούν το Nascar μια καθαρόαιμη προσομοίωση αυτοκίνησης. Θα πείτε, γιατί να ενθουσιαστούμε τρέχοντας με αυτοκίνητα 700 ίππων σε μια κυκλική πίστα; Αυτό θα σας αφήσω να το βρείτε μόνοι σας. Η εγκατάσταση του παιχνιδιού γίνεται χωρίς προβλήματα και μπορεί ανάλογα με τον υπολογιστή που έχετε να κρατήσει μέχρι και πέ-



Ενα εντυπωσιακό μενού του γκαράζ, από όπου δεν λείπει κανένα αξεσουάρ!

Είναι η πρώτη εικόνα που βλέπετε στο παιχνίδι, εφόσον ρυθμίσετε πρώτα το χειριστήριό σας. Από εδώ ξεκινούν όλα.

Θετικά

- Γραφικά υψηλής ποιότητας
- Αψογος ήχος
- Ακριβής χειρισμός
- Στοιχεία της σεζόν 2002

Αρνητικά

- Υψηλές απαιτήσεις στον υπολογιστή



Το Nascar 2002 είναι αναμφίβολα ένα παιχνίδι για έμπειρους οδηγούς. Είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτόν τον καιρό και αποτελεί καλή επιλογή, μέχρι να βγει το νέο Need for Speed.

ντε λεπτά, αν δεν έχετε εγκατεστημένο το DirectX 8.1. Το μοναδικό απαράδεκτο σημείο του παιχνιδιού βρίσκεται στην αξιολόγηση της ταχύτητας της κάρτας γραφικών, η οποία γίνεται σε οθόνη DOS, με αποτέλεσμα να μην ξέρετε σε ποιο σημείο εξέλιξης βρίσκεται. Αυτή η μέθοδος, συγκρινόμενη με άλλα προγράμματα, είναι πλέον ξεπερασμένη. Οι απαιτήσεις στο hardware του υπολογιστή είναι τεράστιες. Σε έναν Athlon 1GHz με 256MB RAM και μία GeForce 2 Ti, με όλα τα γραφικά στο μέγιστο, το παιχνίδι έτρεχε με 15-40 FPS (εικόνες ανά δευτερόλεπτο). Αυτό σημαίνει ότι για να απολαύσετε τα καινούρια και σαφώς βελτιωμένα γραφικά του παιχνιδιού, θα πρέπει να διαθέτετε τουλάχιστον έναν υπολογιστή της τάξης που προανέφερα. Αν δεν θέλετε να ξοδέψετε μια περιουσία για να παίξετε το Nascar racing, τότε μπορείτε να κατεβάσετε τα γραφικά τόσο ώστε να λειτουργεί ικανοποιητικά και σε υπολογιστή των 500MHz. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δείξουν όσοι διαθέτουν κάρτα γραφικών που είναι onboard (δηλαδή ενσωματωμένη στη motherboard), γιατί ίσως να μην ξεκινήσει καν το παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο θέλω να σημειώσω ότι το Nascar δεν διακρίνεται για το σχεδιασμό που έχουν οι πίστες του αλλά για το ρεαλισμό στην οδήγηση. Αν, λοιπόν, θέλετε να γεμίσει το μάτι σας με εξωφρενικά γραφικά και όμορφα σχεδιασμένες πίστες, καλύτερα να παίξετε κάποιο άλλο παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αλλάζοντας την οπτική γωνία της κάμερας, μπορείτε να παρατηρήσετε πόση έμφαση στη λεπτομέρεια έδωσαν οι προγραμματιστές της Papyrus. Η όψη της ασφάλτου αγγίζει την τελειότητα. Τρέχοντας κανείς με το αμάξι στην πίστα και κοιτώντας την άσφαλτο, νομίζει πως τρέχει με ταχύτητα 250 km στην Εθνική Οδό (δεν είναι καθόλου υπερβολή!!!). Τα σύννεφα είναι φωτορεαλιστικά, γι' αυτό να προσέχετε πού κοιτάτε όταν οδηγείτε. Αυτό που δεν πέτυχαν πολύ καλά οι δημιουργοί του παιχνιδιού είναι οι σκιές. Ακόμη και αν βάλετε όλες τις επιλογές γραφικών στο μέγιστο, η σκιά του αυτοκινήτου είναι πάντα γεμάτη γωνίες. Μία επίσης καλή κίνηση της Papyrus ήταν να χαλάει το αμάξι έπειτα από μια σύγκρουση και αυτό να φαίνεται στην οθόνη. Στην προηγούμενη έκδοση, όταν συγκρουόσα-

Αν σας άρεσε...

...μπορείτε να παίξετε ένα εξίσου δύσκολο παιχνίδι φόρμουλα όπως το F1 Racing Simulation ή το Need for Speed Porsche. Μπορεί να μην είναι του ίδιου είδους, αλλά είναι και αυτά προσομοιώσεις υψηλών απαιτήσεων.



Αυτή είναι μία από τις τέσσερις οπτικές γωνίες που μπορείτε να έχετε στον αγώνα και αναμφισβήτητα μία από τις πιο βολικές.



Εκπληκτικό! Πετάτε επάνω από την άσφαλτο! Δεν έχω ξαναδεί κάτι πιο εντυπωσιακό σε παιχνίδι του είδους.

Ξέρετε ότι...

...λίγο μετά την κυκλοφορία του Nascar 4, ένας από τους καλύτερους οδηγούς, ο Dale Earnhardt, σκοτώθηκε σε μια ολέθρια σύγκρουση στον τελευταίο γύρο του αγώνα Daytona 500;

NASCAR Racing 2002 Season


Μη σας φανεί παράξενο, αλλά εδώ απλώς με ακούμπησε στο προσπέρασμα το μπλε αυτοκίνητο.


Ολα τα μοντέλα έχουν σχεδιαστεί με μεγάλη λεπτομέρεια. Αλίμονο σε αυτόν που ισχυριστεί το αντίθετο.

σταν με αντίπαλο, το αμάξι παρουσίαζε προβλήματα αλλά το αυτοκίνητο δεν είχε ούτε γρατσουνιά εξωτερικά.

Ο ήχος, από την άλλη, είναι πολύ καλός και ρεαλιστικός. Αν διαθέτετε καλά ηχεία και δεν έχετε πρόβλημα με τους γείτονες, τότε ανοίξτε τα. Θα γεμίσουν τα αυτιά σας από τα ουρλιαχτά των μηχανών. Είναι πώρωση! Πολύ καλή είναι και η ενδοεπικοινωνία που διαθέτει το κράνος σας. Οι πιο πολλές συμβουλές που σας δίνονται είναι κατανοητές και μπορούν να αποβούν σωτήριες σε πολλές περιπτώσεις κατά τη διάρκεια του αγώνα.

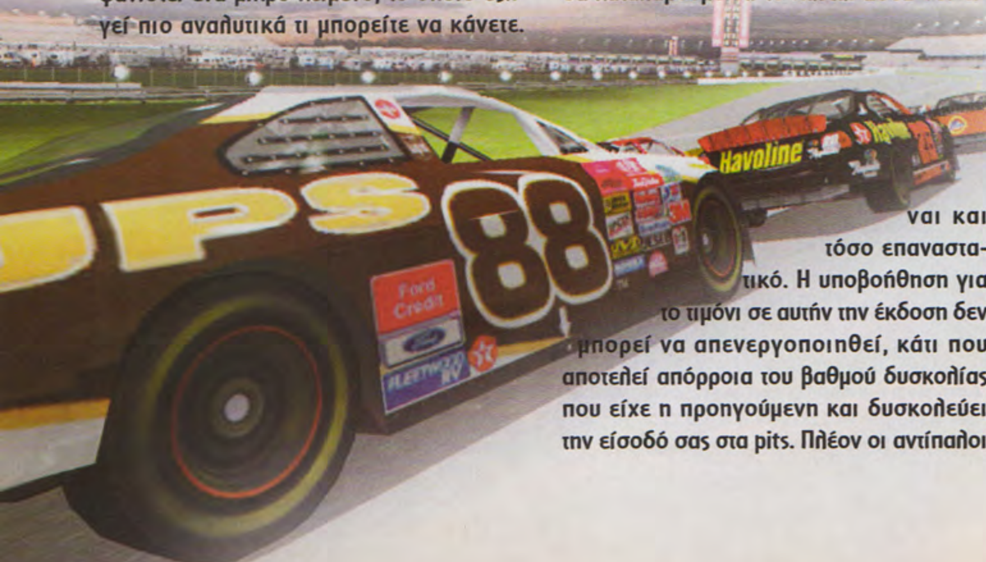
GAMEPLAY

Το μενού του παιχνιδιού είναι πολύ απλό ακόμη και για αρχάριους. Αν ενδεχομένως δεν καταλαβαίνετε τι εννοεί με κάποια επιλογή που σας δίνει, τότε αφήστε απλώς το δείκτη επάνω σε αυτήν την επιλογή. Θα εμφανιστεί ένα μικρό κείμενο, το οποίο εξηγεί πιο αναλυτικά τι μπορείτε να κάνετε. Οσοι δεν θέλουν να αναλωθούν σε διαδικασίες tuning του αυτοκινήτου τους αλλά να μπουν αμέσως στο "ψητό", μπορούν να διαλέξουν το arcade mode. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι γίνεται πιο εύκολο. Οπως προανέφερα, το παιχνίδι είναι καθαρόαιμο simulation, με αποτέλεσμα να πρέπει να χειρίζεστε με προσοχή τους 700 ίππους που κρύβονται κάτω από το καπό σας.

Βεβαίως, μπορείτε να παίξετε και το πρωτάθλημα που σας βάζει απόλυτα στο κλίμα της δράσης. Ολες οι πίστες που υπήρχαν στον προκάτοχο αυτού του παιχνιδιού υπάρχουν και εδώ, ενώ έχουν προστεθεί άλλες τρεις πίστες, από τις οποίες η μία είναι η Coca-cola Superspeedway, μία πίστα για όσους θέλουν να διασκεδάσουν με κάτι διαφορετικό. Οι άλλες δύο πίστες είναι η Chicagoland και η Kansas Motor Speedways. Επιτέλους, τις έβαλαν και αυτές!

Συνυπολογίζοντας όσα προαναφέραμε, θα καταλάβουμε ότι το Nascar 2002 δεν είναι και τόσο επαναστατικό. Η υποβοήθηση για το τιμόνι σε αυτήν την έκδοση δεν μπορεί να απενεργοποιηθεί, κάτι που αποτελεί απόρροια του βαθμού δυσκολίας που είχε η προηγούμενη και δυσκολεύει την είσοδό σας στα pits. Πλέον οι αντίπαλοι οδηγοί είναι πολύ πιο έξυπνοι και δεν θα σας αφήσουν τόσο εύκολα να τους προσπεράσετε. Το πιο πιθανό σενάριο στην περίπτωση προσπέρασης είναι να σας κόψουν την τελευταία στιγμή (εκεί που δεν το περιμένετε). Αυτό σημαίνει για όσους έχουν πάθος με το σπορ ότι πρέπει να ιδρώσουν πολύ, προκειμένου να πετύχουν. Οπως είναι γνωστό, η πρώτη θέση θέλει πολλές προσπάθειες και τόλμη.


Ενα εντυπωσιακό θέαμα. Δεν συμφωνείτε;



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Με το που ξεκίνησα να τρέχω στην πίστα, κατάλαβα ότι το τιμόνι του θεριού δεν σηκώνει αστεία. Είναι μεγάλης ακρίβειας και το παραμικρό λάθος μπορεί να αποβεί μοιραίο. Μην κάνετε την προσπάθεια να καθυστερήσετε έναν αντίπαλο, χτυπώντας στο πίσω μέρος του, γιατί το πιο πιθανό είναι να βγείτε εσείς εκτός πορείας. Μία πολύ σημα-

Επεξήγηση interface

Ο πίσω καθρέπτης είναι πολύ σημαντικός για να ελέγχετε αν κάποιος προσπαθεί να σας προσπεράσει.

Εδώ σας δείχνει το παιχνίδι τα καρέ ανά δευτερόλεπτο (fps) για να ελέγξετε τις επιδόσεις του υπολογιστή.

24.28 FPS

Εδώ βλέπουμε τα καύσιμα. Προσοχή, τελειώνουν γρήγορα!

Αυτές οι δύο ενδείξεις σάς δίνουν πληροφορίες για την πίεση και τη θερμοκρασία του λαδιού της μηχανής.

Τελευταία, αλλά καθόλου ασήμαντη, έχουμε τη θερμοκρασία της μηχανής.

Το στροφόμετρο του αυτοκινήτου, το οποίο είναι το σημαντικότερο όργανό του.

ντική διόρθωση που έκανε η Papyrus είναι στο χειρισμό με πληκτρολόγιο. Στο προηγούμενο παιχνίδι με μια μικρή κίνηση μπορεί να φτάνατε στον τοίχο της πίστας, ενώ τώρα μια μικρή κίνηση στα πλήκτρα αντιστοιχεί σε μια μικρή κίνηση στην οθόνη. Οσοι, λοιπόν, είχαν κακές εμπειρίες με το χειρισμό μέσω του πληκτρολογίου, τώρα μπορούν να χαλαρώσουν. Μπορείτε να οδηγείτε με μεγάλη ακρίβεια το αμάξι, αρκεί να αφιερώσετε λίγο χρόνο στην εκμάθηση.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Το Nascar 2002 είναι αναμφίβολα ένα παιχνίδι για έμπειρους οδηγούς. Σε όσους από εσάς αρέσουν οι αγώνες αυτοκίνησης αλλά τρομάζετε με τις απαιτήσεις οδήγησης, μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι δεν θα τα βρείτε σκούρα. Είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί αυτόν τον καιρό και αποτελεί καλή επιλογή, αφού μέχρι να βγει το νέο Need for Speed θα χρειαστεί να περάσετε κάπως την ώρα σας.

PC




ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

E.T.



THE EXTRA-TERRESTRIAL THE ADVENTURE GAME

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II 333MHz, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 640x480 ΚΑΙ 32BIT ΒΑΘΟΣ ΧΡΩΜΑΤΟΣ, 64MB RAM, 8x CD-ROM, WINDOWS 95/98/2000/ME/XP


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



του Νίκου "extra-terrestrial" Καραδήμα psyman79@hotmail.com

Με αφορμή τα εικοστά γενέθλια του πιο διάσημου εξωγήινου της μεγάλης οθόνης, εκτός από το remake της ταινίας, αλλά και την όλη προσπάθεια της αμερικανικής κουλτούρας να ξαναφέρει στο προσκήνιο τη μόδα του E.T., η UbiSoft άδραξε την ευκαιρία και έριξε στην αγορά τρεις τίτλους με τον εν λόγω πρωταγωνιστή. Ο πιο ενδιαφέρων είναι αυτός που θα παρουσιάσουμε στο παρόν άρθρο.



Η επιστροφή του E.T.



Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ ποτέ δεν είδα με καλό μάτι τη συγκεκριμένη ταινία. Δεν είναι το παιδικό στυλ της που με ενοχλεί αλλά ούτε η σκηνοθεσία και το story της. Αυτός ο απαράδεκτος εξωγήινος είναι που μου κάθεται στο λαιμό. Πιο γελοία φάτσα δεν έχω ξαναδεί σε ήρωα ταινίας. Βέβαια, θα μου πείτε, ότι αν ήμουν δέκα χρόνων (ή Αμερικανάκι) ίσως και να τον λάτρευα, αν και πολύ αμφιβάλλω. Φανταστείτε, λοιπόν, τι χαρά ένιωσα, όταν ένα πρωινό ο Κλάδης, με ένα πολύ πλατύ και συνάμα σαρδόνιο χαμόγελο, απόθεσε μπροστά μου τους συγκεκριμένους τίτλους. Επειδή δεν μ' αρέσει να ξαναθυμάμαι τέτοιες δυσάρεστες στιγμές, ας περάσουμε γοργά γοργά στα του παιχνιδιού (γυρίζοντας σπίτι εκείνο το πρωινό, για να ξεθυμάνω, έπαιξα ένα χορταστικό πεντάωρο Blade of Darkness).

E.T. PHONE HOME

Ξεκινώντας με τον τεχνικό τομέα, το E.T. ως ένα σημείο ικανοποιεί. Ιδίως οι λάτρεις της ταινίας θα ξετρελαθούν με τα γραφικά του, καθώς θα βρεθούν να περιδιαβαίνουν σε γνώριμα μέρη. Ειδικότερα, τα λεπτομερέστατα 2D pre-rendered σκηνικά, αλλά και τα πιστά 3D μοντέλα των ηρώων δίνουν ένα οπτικό σύνολο που κάθε άλλο παρά κακό είναι, αναπαριστώντας το feeling της ταινίας τέλεια. Εντούτοις, δεν θα μπορούσα να παραβλέψω τρία σημαντικά προβλήματα που παρατήρησα. Το πρώτο αφορά στα διάφορα mind games που θα βρείτε, όπου τα γραφικά πολλές φορές είναι σαφώς κατώτερα από αυτά του υπόλοιπου συνόλου. Το δεύτερο


Η συγκινητική σκηνή της αποκάλυψης του Ε.Τ.


Και τώρα, αδέρφια, τι κάνουμε για να ξεκουμπιστεί ο εξωγήινος;

Θετικά
- Πολύ καλά pre-rendered γραφικά
- Πιστά 3D μοντέλα ηρώων
- Καλοδουλεμένη δράση
- Αρκετό ψάξιμο

Αρνητικά
- Μέτρια γραφικά στα mind games
- Μετριότατος ήχος
- Η μεγάλη ευκολία του είναι αποτρεπτική για απαιτητικούς παίκτες

εντοπίζεται στη σχεδόν παντελή έλλειψη animation από το περιβάλλον, δίνοντας πολλές φορές μια αίσθηση από άψυχα γραφικά, ενώ το τρίτο πρόβλημα βρίσκεται στην κίνηση του Ε.Τ., ο οποίος περπατάει λες και είναι συγκαμένος. Από ηχητικής πλευράς, μόνο η ομιλία διασώζεται, μια και είναι παρμένη από τους ήρωες της ταινίας. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι μετριότατα.

ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η αποστολή σας είναι να βοηθήσετε τον Ε.Τ. να τηλεφωνήσει στους δικούς του για να έρθουν να τον πάρουν πίσω στον πλανήτη όπου ανήκει (ουστ!). Για να τα καταφέρετε απέναντι σε αυτό το δύσκολο έργο που σας έχει ανατεθεί, θα πρέπει να εξερευνήσετε τόσο το σπίτι εσωτερικά όσο και τον αυλόγυρο, απ' άκρη σ' άκρη, να λύσετε τα mind games που θα συναντήσετε στο διάβα σας, να εντοπίσετε κλειδιά, δύσβατα περάσματα και άλλα χρήσιμα αντικείμενα, που θα σας επιτρέψουν την έλευση σε δυσπρόσιτα μέρη, και να αποφύγετε τις αρχές ασφαλείας. Προτού συνεχίσω, θα ήθελα να διευκρινίσω ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε μικρής ηλικίας παίκτες. Γι' αυτό το λόγο μην περιμένετε να βρείτε γρίφους του στυλ "πετάω την μπανανόφλουδα στο δρόμο για να την πατήσει ο περαστικός παππούς ώστε πέφτοντας να του φύγει η μασέλα, την οποία παίρνω για να τη χρησιμοποιήσω στη συνέχεια κάπου αλλού". Τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά τόσο ως προς την εύρεση των αντικειμένων, των κλειδιών κ.λπ. όσο και ως προς τα πανεύκολα mind games, στα οποία πολλές φορές θα χρησιμοποιείτε περισσότερο τα αντανακλαστικά σας παρά το μυαλό σας. Βέβαια, για το ηλικιακό κοινό στο οποίο απευθύνονται βρίσκονται σε πολύ καλό επίπεδο και αν μάλιστα τους συνδυάσουμε με τα τρία επίπεδα δυσκολίας, θα μπορούσα να πω με σιγουριά ότι ο Ε.Τ. θα κρατήσει συντροφιά στους μικρούς φίλους μας για πολύ καιρό. Η γνώση καλών αγγλικών κρίνεται απαραίτητη, μια και χωρίς αυτά δεν θα καταλαβαίνετε γρι από τις χρήσιμες συμβουλές που θα προσπαθούν να σας δώσουν οι ήρωες του παιχνιδιού.


Ενα από τα mind games. Ανάλογα με το χρώμα των φύλλων, θα πρέπει να τα τοποθετήσουμε και στο ανάλογο λουλούδι. Δύσκολοοοο!


Προσέξτε το μήνυμα στην πόρτα...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η μοίρα του Ε.Τ. και των φίλων του κρέμεται από τα χέρια σας. Βοηθήστε τους να ξεμπλέξουν από τη δύσκολη αποστολή τους ώστε και ο συμπαθέστατος εξωγήινος (ναι ουουου!) να ξαναγυρίσει στην πολυπόθητη πατρίδα του και εμείς να καταπιαστούμε με κάτι καλύτερο (βλ. Morrowind). Το παιχνίδι είναι το καλύτερο δώρο που μπορείτε να κάνετε στο αδερφάκι σας, ξαδελφάκι σας, ανιψάκι σας, σκυλάκι σας, ουπς... εεε, στο κουνιαδάκι σας ήθελα να πω. Βαθμολόγησα κρίνοντας μέσα από τα μάτια του δεκάχρονου παίκτη, στον οποίο ουσιαστικά απευθύνεται το παιχνίδι.

PC



Ξέρετε ότι...

...το επίσημο site της ταινίας είναι ό,τι πιο βαρύ έχω συναντήσει έως τώρα; Μου πήρε περί τα δεκαπέντε λεπτά να κατέβει (όχι, Χάρη, δεν είχα να γράψω κάτι καλύτερο).

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ: 82

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΜΕΤΑΦΟΡΑ
85	76	81	83	86

Ενα adventure αποκλειστικά για τους λάτρεις της ταινίας και για το μικρό ανιψάκι σας.

Φανταστική



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Tigana

Ένα σαγηνευτικό δίτομο μυθιστόρημα για μια σκλαβωμένη χώρα που παλεύει για την ελευθερία της, ένα έπος ενός παθιασμένου λαού που κυνηγάει το όνειρό του.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Ένα Τραγούδι για την Αρμπόν

Από τα πιο εντυπωσιακά μυθιστορήματα του φανταστικού της περασμένης δεκαετίας, με δαιμόνια πλοκή και σπάνια λεπτομέρεια στην περιγραφή των χαρακτήρων.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν

Μια δίτομη επική περιπέτεια που παραπέμπει στην πρώιμη μεσαιωνική Ισπανία και μιλά για τα βίαια πάθη και ένα θρησκευτικό πόλεμο.



Το Δέντρο του Καλοκαιριού

Το Υφαντό της Φιόναβαρ
Βιβλίο Α'

Πέντε φίλοι ταξιδεύουν από το σήμερα στη Φιόναβαρ, τον πρώτο από τους κόσμους. Εκεί θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια την ενσάρκωση του Κακού...



Η Περιπλανώμενη Φλόγα

Το Υφαντό της Φιόναβαρ
Βιβλίο Β'

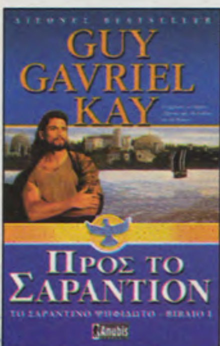
Στη Φιόναβαρ, ξεσπά ο πόλεμος ενάντια στο Κακό. Νέες δυνάμεις έρχονται στο προσκήνιο και κάθε πρωταγωνιστής ακολουθεί το δικό του, ηρωικό ή τραγικό, πεπρωμένο...



Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος

Το Υφαντό της Φιόναβαρ
Βιβλίο Γ'

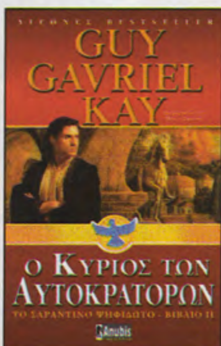
Ο εξαφανισμένος γιος του Ξηλωτή, του καταστροφέα θεού, βρίσκεται μπροστά σε ένα τρομερό δίλημμα. Θα ακολουθήσει τελικά το Φως ή θα επιλέξει... τον πιο Σκοτεινό Δρόμο;



Προς το Σαράντιον

Το Σαραντινό Ψηφιδωτό
Βιβλίο Α'

Με επίφαση το μυθικό Σαράντιον, ο Kay ζωντανεύει με ζωηρά χρώματα το μεγαλείο, τις απειλές και την παρακμή της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας.



Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων

Το Σαραντινό Ψηφιδωτό
Βιβλίο Β'

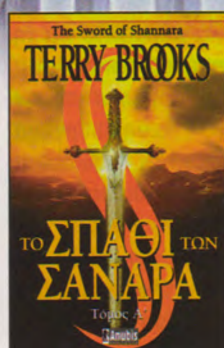
Ενα πλήθος χαρακτήρων μπλέκεται σε θανάσιμες δολοπλοκίες, σε καιρούς που χαρακτηρίζονται από βίαιες ταραχές - και από τις μνήμες της φωτιάς στους δρόμους της Πόλης.

www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Λογοτεχνία



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

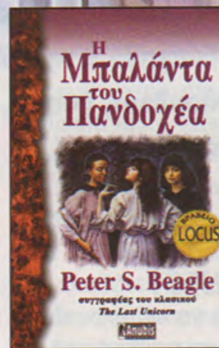
Το Σπαθί των Σανάρα

Οι δυνάμεις του Σκότους σχεδιάζουν να καταστρέψουν τον κόσμο και μόνο το Σπαθί των Σανάρα μπορεί να τις νικήσει. Στον Σι, τον τελευταίο απόγονο του Οίκου στηρίζουν τώρα όλες οι φυλές τη σωτηρία τους.



Dune Οίκος των Ατρειδών

Δουλεύοντας πάνω σε αρχεία του πατέρα του Frank, ο Brian Herbert δημιούργησε το προοίμιο του "Dune". Ο αναγνώστης κάνει την πρώτη του είσοδο στον Αράκις, δεκαετίες πριν ο Πωλ "Μουάντ Ντιμπ" Ατρείδης, περπατήσει στις αμμώδεις εκτάσεις του.



Η μπαλάντα του πανδοχέα

Η μοιραία άφιξη τριών γυναικών με παράξενες δυνάμεις, θα αλλάξει για πάντα τους κατοίκους του χωριού. Στο κατόπι τους έρχεται ο έφηβος Τάικατ, αναζητώντας την αγαπημένη του, που την είδε να πεθαίνει και ν' ανασταίνεται μπροστά στα μάτια του...



Ο Μαθητευόμενος Εκτελεστής

Το Έπος των Φαρσίερ
Βιβλίο Α'

Ο νεαρός Φιτζ, νόθος γιος του πρίγκιπα Σίβαλρι, διδάσκεται κρυφά την τέχνη της δολοφονίας από το βασιλιά Σρουντ και σύντομα θα κληθεί να αντιμετωπίσει την πρώτη του αποστολή. Θα είναι αυτός το κλειδί για την επιβίωση του βασιλείου;



Στην Υπηρεσία του Βασιλιά

Το Έπος των Φαρσίερ
Βιβλίο Β'

Ο νεαρός Φιτζ Σίβαλρι γίνεται ο καταλύτης που θα αλλάξει την πορεία ενός βασιλικού οίκου που διατρέχει θανάσιμο κίνδυνο, στη συναρπαστική αυτή ιστορία του παράκτιου βασιλείου των Έξι Δουκάτων.



Τελευταία Αποστολή

Το Έπος των Φαρσίερ
Βιβλίο Γ'

Ο βασιλιάς Σρουντ πεθαίνει στα χέρια του γιου του Ρίγκαλ. Ο Φιτζ αναλαμβάνει την τελευταία αποστολή: να σκοτώσει το Ρίγκαλ. Το ταξίδι φέρνει μεγάλες περιπέτειες, καθώς ο Φιτζ ανακαλύπτει μέσα του τρομερές μαγικές δυνάμεις.



Η Αγαπημένη μου Ιστορία Τρόμου

Διάσημοι λογοτέχνες προτείνουν εξαιρετικές ιστορίες κορυφαίων συναδέλφων τους.



Ιστορίες Μαγείας και Φαντασίας

Μια καταπληκτική ανθολογία για τους λάτρεις της λογοτεχνίας του μαγικού.



Τρέμω στο Άγγιγμά σου

22 διηγήματα ερωτισμού και τρόμου από τους ειδήμονες της λογοτεχνίας του είδους.



Τρέμω στο Άγγιγμά σου 2

Ακόμη μία συλλογή διηγημάτων με 22 ανατριχιαστικές ματιές σε μια μακάβρια πραγματικότητα...

hints & tips



Ακόμα ένας μήνας έντονου παιχνιδιού ξεκινά. Φυσικά, οι περισσότεροι από εσάς θα ασχολείστε ήδη με το Warcraft III. Αν και το ίδιο το παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο, η πρόκληση είναι, όπως πάντα, το multiplayer! Ακολουθούν, λοιπόν, μερικά σημαντικά tips γι' αυτό, όπως και για άλλα νέα games!

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Οσο "βάρβαρος" και να είστε, σε αυτό το παιχνίδι υπάρχει πάντα η πιθανότητα να κολλήσετε σε κάποιο σημείο. Μπορείτε, λοιπόν, να χρησιμοποιήσετε τους ακόλουθους κωδικούς για να οδηγήσετε τον "Δούκα" στις επόμενες πίστες, έστω και με όχι και τόσο τίμιο τρόπο! Καθώς παίζετε, πατήστε το πλήκτρο "~" και αφού ανοίξει η κονσόλα, πληκτρολογήστε "exec cheats.cfg", πατήστε το πλήκτρο enter και κλείστε την κονσόλα με το "~". Από εδώ και πέρα, με το απλό πάτημα ενός πλήκτρου, θα έχετε στη διάθεσή σας τα παρακάτω:

- **G:** Σας δίνει όλα τα αντικείμενα εκτός από το jetpack και force field
- **H:** Σας δίνει όλες τις σφαίρες
- **J:** Σας δίνει το jetpack
- **F:** Σας δίνει το force field
- **L:** Σας δίνει μια επιπλέον ζωή
- **K:** Σκοτώνει τον εαυτό του



- **I:** Ενεργοποιεί τη δυνατότητα να είστε αόρατοι (ON/OFF)
- **P:** Developer's pause ("Matrix" mode)
- **-:** Μικρό HUD
- **=:** Κανονικό HUD
- **M:** Σας δείχνει το όνομα της αποστολής στην οποία βρίσκεστε

IMPERIUM GALACTICA II

Αυτό το διαστημικό παιχνίδι δεν χρειάζεται κάποια εξωφρενικά cheats για να τερματιστεί. Ετσι, λοιπόν, εφόσον είστε στο βασικό μενού, πληκτρολογήστε LISTENUPEVERYBODY! και στη συνέχεια έναν από τους παρακάτω κωδικούς:

- **shootem':** Παίρνετε όλα τα όπλα
- **ghettoblaster:** Παίρνετε όλα τα διαστημόπλοια
- **dienodie:** God mode
- **splasher:** Waterscreen

WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS

Υστερα από 6 χρόνια αναμονής για τη συνέχεια του πετυχημένου τίτλου Warcraft 2, η Blizzard φιλοτιμήθηκε να μην καθυστερήσει άλλο το νέο δημιούργημά της. Ακολουθούν τρία από τα βασικότερα cheats, καθώς και δύο χρήσιμοι οδηγοί στρατηγικής!

- Για να απενεργοποιήσετε την ομίχλη του πολέμου, ή αλλιώς Fog of War, ενώ παίζετε σε single player campaign πατήστε Enter και πληκτρολογήστε "**iseedeadpeople**".
- Για να τερματίσετε αυτόματα μία πίστα, πατήστε πάλι Enter και στη συνέχεια "**allyourbasearebelongtous**".
- Για να αποκτήσετε ατελείωτα αποθέματα σε mana, απλώς πληκτρολογήστε "**thereisnospoon**".

WARCRAFT 3: RAIDER RUSH

Εδώ θα σας δείξουμε μία από τις δύο τακτικές rush για το multiplayer κομμάτι του παιχνιδιού. Το Raider rush ανήκει αποκλειστικά στους orcs. Οι Raiders (αυτοί που είναι καβάλα στους λύκους, ντε!) είναι ιδανικοί στην καταστροφή των εχθρικών κτηρίων. Προσοχή, όμως! Αν αποφασίσετε να τους ρίξετε στη βάση του αντιπάλου, πρέπει να έχετε υπόψη σας πως πρόκειται για μονάδες "ανταρτοπόλεμου". Μην τους φέρετε αντιμέτωπους με τακτικό στρατό, γιατί έχουν πολύ λίγες πιθανότητες να τα καταφέρουν! Επίσης, προσπα-





IMPERIUM GALACTICA II



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

θήστε να κρατάτε τις αποστάσεις σας από τους πύργους, καθώς η αδύναμη θωράκιση των Raiders τούς καθιστά εύκολους στόχους. Ο καλύτερος τρόπος για να καλύψετε τα νώτα σας σε μια γρήγορη επίθεση με Raiders, είναι να τους υποστηρίξετε με 2-3 καταπέλτες, οι οποίοι θα αναλάβουν τους πύργους. Κατά τη διάρκεια ενός Raider rush, το ζητούμενο είναι να χτυπήσετε γρήγορα, καταστρέφοντας σημαντικά για τον αντίπαλο κτήρια, και να φύγετε αμέσως, πριν να επιστρέψουν οι αντίπαλοι στρατιώτες. Η κατάλληλη στιγμή για κάτι τέτοιο είναι στην αρχή κάθε παιχνιδιού, όταν και ο αντίπαλος παίκτης δεν θα έχει ήδη τα resources για μαζική παραγωγή μονάδων. Φτιάξτε μια ομάδα από Raiders και αφήστε την εκτός οπτικού πεδίου του εχθρού. Οταν ο στρατός τους ξεμυτίσει για να σας επιτεθεί, περιμένετε να απομακρυνθεί αρκετά και κάντε ένα γρήγορο ντου. Το πρώτο που θα ψάχνετε σε μια τέτοια επίθεση είναι το Town Hall, μια και είναι το σημαντικότερο κτήριο που υπάρχει. Ο αντίπαλος δεν θα μπορεί να κάνει town portal για να επιστρέψει στη βάση του. Το επόμενο βήμα είναι να καταστρέψετε τα barracks και το altar. Ενας καλός τρόπος για να βγάλετε έναν αντίπαλο από την κεντρική βάση του, είναι να δημιουργήσετε κάποιον αντιπερισπασμό. Αν δεν τσιμπήσει το δόλωμα, τότε αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να χτυπάτε και να φεύγετε χωρίς να δίνετε πολύ χρόνο στον αμυνόμενο. Πώς θα γίνει γρήγορα η επίθεση; Από τους πρώτους 5 peons που έχετε στη διάθεσή σας, βάζετε 3 για χρυσάφι, έναν να φτιάξει barracks και έπειτα altar και τον πέμπτο για να φτιάξει ένα burrow και ύστερα από αυτό ένα lumber mill. Φτιάξτε περισσότερους peons και βάλτε τους 6ο, 7ο και 8ο να κόβουν ξύλα και τον 9ο και 10ο για χρυσάφι. Με το που θα ολοκληρωθεί το barracks και εφόσον ξεκινήσατε το altar, ενεργοποιήστε το upgrade του Town Hall για το stronghold. Μόλις τελειώσει η αναβάθμιση, φτιάξτε δύο peons και στείλτε τους να φτιάξουν ο καθένας από ένα bestiaries. Αμέσως μετά παίρνετε δύο που κόβουν ξύλα και τους βάζετε να φτιάξουν από μία φάρμα ο καθένας. Μόλις τελειώσει το ένα bestiary, στείλτε τον εργάτη να φτιάξει ακόμη μία φάρμα, όταν το επιτρέπουν τα χρήματά σας. Οταν οι υπόλοιποι τρεις peons τελειώσουν τη δουλειά τους, στείλτε τους δύο να κόψουν ξύλα και τον έναν για χρυσάφι. Τον τέταρτο διατάξτε τον να επεκτείνει τη βάση. Σε αυτό το σημείο θα έχετε 50 φαγητό, σταθερή ροή από χρυσό, ξύλα, έναν ήρωα και θα έχετε επεκτείνει τη βάση σας. Οσον αφορά στο ποιον ήρωα θα προτιμήσετε, η καλύτερη επιλογή θα ήταν ο Blademaster, μια και είναι πολύ γρήγορος, ανθεκτικός και αποτελεσματικός απέναντι στα κτήρια. Αυτό που θα κάνετε, λοιπόν, στη συνέχεια είναι να παράγετε στα δύο Bestiaries τους Raiders. Μόλις έχετε 8 Raiders, πάρτε τον ήρωα και 4 από αυτούς και επιτεθείτε.



WARCRAFT 3: THE SLOW RUSH

Οσο και αν σας φαίνεται εξωπραγματικό, το αργό rush είναι μια ιδιαίτερα αποτελεσματική στρατηγική των humans. Πρώτος κανόνας εδώ είναι να προστατεύετε τους spell casters που διαθέτετε. Είναι η κινητήρια δύναμή σας για να κερδίσετε μια μάχη. Δεύτερος κανόνας είναι να διαθέτετε ένα Arch-mage με υψηλό επίπεδο στη μαγεία του blizzard. Το blizzard καταστρέφει πολύ γρήγορα τα αντίπαλα units, ειδικά όταν αυτά δεν κινούνται πολύ γρήγορα. Ναι, καλά μαντέψατε! Εδώ θα σας δείξουμε πώς μπορείτε να αξιοποιήσετε αποτελεσματικά τη μαγεία του slow. Είναι το πιο ισχυρό spell που διαθέτει η μάγισσα και μπορεί να αποδειχθεί ζωτικής σημασίας σε μια μάχη. Από τους πρώτους 5 εργάτες στέλνετε 2 για χρυσάφι, έναν να φτιάξει μία φάρμα και τους άλλους δύο να φτιάξουν ένα barrack. Τον 6ο και 7ο για χρυσάφι, τον 8ο, τον 9ο και τον 10ο για ξύλα, τον 11ο για χρυσάφι και τον 12ο για ξύλα. Τώρα βάλτε τους δύο που έφτιαξαν το barrack να φτιάξουν ένα altar. Αναβαθμίστε το Town Hall σε keep μόλις το επιτρέπουν τα αποθέματά σας σε resources. Μόλις τελειώσουν το altar, στείλτε τους να φτιάξουν ο καθένας από μία φάρμα για να μπορέσετε να παράγετε μερικούς στρατιώτες και έναν ήρωα, ώστε να εξερευνήσετε την περιοχή. Τη στιγμή που θα τελειώσει η αναβάθμιση του keep, φτιάξτε 2 Arcane Sanctuaries και ξεκινήστε να βγάζετε μάγισσες. Δεν χρειάζεστε πάρα πολλές, 6-8 είναι καλά. Βάλτε και μερικά στρατιωτάκια μπροστά από τις μάγισσες και έχετε μια ισχυρή δύναμη στα χέρια σας. Το κόλπο είναι να τις κρατήσετε ζω-









WARCRAFT 3

ντανές! Τώρα αυτό που χρειάζεστε είναι ένας Arch-mage με μαγεία blizzard σε επίπεδο 2 ή 3. Σε συνδυασμό με το water elemental που έχουν οι μάγισσες, μπορεί να μετατρέψει το πεδίο της μάχης σε νε-



κροταφείο για τους εχθρούς σας. Απ' τη στιγμή που θα ολοκληρωθεί η ομάδα σας, θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το slow spell και στη συνέχεια να λιώσετε τους αντιπάλους με το blizzard και με μερικούς στρατιώτες ή ιππότες.

Τώρα, ας μιλήσουμε για το τι μπορεί να χαλάσει τη στρατηγική αυτή. Το χειρότερο που μπορεί να σας τύχει είναι να έχετε απέναντί σας παπάδες που διαθέτουν dispel. Επίσης, δεν συμφέρει να επιτεθείτε σε πύργους, που έτσι και αλλιώς δεν μπορείτε να μειώσετε την ταχύτητά τους. Καλό, λοιπόν, είναι να έχετε στη διάθεσή σας μερικά mortar teams που μπορούν να καταστρέψουν τους πύργους αρκετά γρήγορα. Το ίδιο ισχύει και για τους καταπέλτες, τις βαλλίστρες και τα meat wagons.

DUNGEON SIEGE: THE CHICKEN LEVEL

Εχετε ελευθερώσει ήδη το βασίλειο του Ehb και είστε έτοιμοι για νέες περιπέτειες; Οι προγραμματιστές έβαλαν ένα μικρό επίπεδο επιπλέον, όπου πρωταγωνιστικό ρόλο παίζουν οι φτερωτοί φίλοι μας (!!!), οι κότες. Για να ξεκλειδώσετε αυτήν την πίστα, πρέπει να αφιερώσετε αρκετό χρόνο και προσπάθεια. Για να φτάσετε εκεί, θα χρειαστείτε τρία αντικείμενα και να ξεκινήσετε ένα multiplayer game στο οποίο θα πρέπει να βρείτε τις 8 πέτρες των πόλεων. Να θυμάστε πως, ξεκινώντας το παιχνίδι σε single ή multiplayer, έχετε πάντα ένα μαχαίρι ως μοναδικό εξοπλισμό. Μην το πετάξετε ή το πουλήσετε, καθώς είναι ένα από τα τρία αντικείμενα που θα χρειαστείτε για να δείτε το επίπεδο με τις κότες. Οταν βρεθείτε στις σπηλιές με τα κρύσταλλα, ακολουθήστε την πινακίδα που σας οδηγεί στο σκοτεινό δάσος. Λίγο αργότερα θα περάσετε πάνω από μία πέτρινη γέφυρα με κατεύθυνση προς τη δύ-



ση. Πίσω από αυτήν είναι μια πέτρινη αψίδα και όπως θα την κοιτάτε, θα παρατηρήσετε βορειοδυτικά μια τετράγωνη πέτρα. Πίσω από αυτήν την πέτρα περνάτε κάτω από μια πέτρινη αψίδα και συνεχίζετε βόρεια, φτάνοντας σε μια τοποθεσία με



ερείπια. Εκεί θα βρείτε μια σκάλα που σας οδηγεί σε ένα μπουντρούμι. Σε αυτό το μπουντρούμι δεν φαίνεται να υπάρχει κάποια διέξοδος, όμως, στον ανατολικό και δυτικό τοίχο υπάρχουν δύο κρυμμένες πέτρες που μπορείτε να πατήσετε. Βάλτε κάτι επάνω στις πέτρες για να μείνουν πατημένες, όπως 2 κομμάτια χρυσάφι, και περάστε μέσα από την πόρτα που ανοίγει. Κάντε το ίδιο και στα επόμενα 3 επίπεδα που έχει το μπουντρούμι. Στο δωμάτιο με το στασίδι πατήστε και την τελευταία πέτρα, για να ανοίξει ένα κρυμμένο δωμάτιο, που εκτός από τρεις κάσες έχει και το Fury-eye.

Τώρα πρέπει να ξεκινήσετε το multiplayer game για να μαζέψετε τις 8 πέτρες των πόλεων που σας δίνουν πρόσβαση στο μπουντρούμι του Hiroth. Εκεί θα βρείτε το βιβλίο του Gallus, που είναι το τρίτο αντικείμενο που σας χρειάζεται. Στη συνέχεια πρέπει να πάτε στο Quillrabe στην έξοδο που είναι χαμηλά, ανατολικά της πόλης. Εκεί ακολουθήστε το ποτάμι που οδηγεί βόρεια, μέχρι να φτάσετε στον πέτρινο τοίχο. Συνεχίζετε ανατολικά μέχρι την πινακίδα όπου βρίσκεται ένας μισθοφόρος. Παίρνετε τον ανελκυστήρα και όταν φτάσετε επάνω, συνεχίζετε το ταξίδι σας βορειοδυτικά μέχρι να φτάσετε σε έναν πράσινο δράκο, πίσω από τον οποίο υπάρχει ένας τοίχος που ανοίγει





DUNGEON SIEGE: THE CHICKEN LEVEL



SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

με το βιβλίο του Gallu, για να μπορέσετε να περάσετε. Μπείτε στο επόμενο κομμάτι και περπατήστε προς βορρά. Χρησιμοποιήστε τους ανελκυστήρες που θα βρείτε για να φτάσετε τέρμα επάνω, όπου θα βρείτε τρεις πιεζόμενες πέτρες και ένα teleporter. Βάλτε σε κάθε πέτρα ένα από τα αντικείμενα που βρήκατε στη διαδρομή. Τέλος, μπείτε στο teleporter και παρατηρήστε ότι αιωρείστε. Αν κοιτάξετε προσεκτικά στο βάθος, θα δείτε μια ξένη χώρα. Μετακινήστε το ποντίκι σας μέχρι να μεταμορφωθεί σε σπαθί και ακολουθήστε το αόρατο μονοπάτι μέχρι να φτάσετε σε έναν ανελκυστήρα που σας οδηγεί στο Chicken-Level. Καλή διασκέδαση, λοιπόν!

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο "~" για να ανοίξει η κονσόλα (πρωτότυπο, έτσι;) και δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς (χρησιμοποιήστε το πλήκτρο 0 για toggle off και το 1 για toggle on):



- **aiGodMode:** Enemy God Mode
- **aiProtectProtectee:** Protectee God Mode
- **god:** God Mode
- **aiDisableEars:** Οι αντίπαλοι δεν σας ακούν
- **aiDisableEyes:** Οι αντίπαλοι δεν σας βλέπουν
- **noclip:** Μπορείτε να περνάτε μέσα από τοίχους

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα του παιχνιδιού, γράψτε "player->ΕΝΤΟΛΗ" και πατήστε το πλήκτρο Enter. Ως "ΕΝΤΟΛΗ" μπορείτε να βάλετε οποιονδήποτε από τους κωδικούς που ακολουθούν.



- **TGM:** God mode on/off
- **Help:** Λίστα των εντολών debugging με πληροφορίες
- **SetFlying 1:** Μπορείτε να πετάξετε (απενεργοποιείται με το "0")
- **SetSuperJump 1:** Σούπερ άλμα (απενεργοποιείται με το "0")
- **SetWaterWalking 1:** Περπατάτε στο νερό (απενεργοποιείται με το "0")
- **SetWaterBreathing 1:** Ανασαίνετε μέσα στο νερό (απενεργοποιείται με το "0")
- **SetLevel:** Σετάρει το level σας
- **AddItem "Gold_100":** Σας δίνει περισσότερο χρυσό
- **SetFatigue:** Σετάρει το fatigue
- **SetMagicka:** Σετάρει το magic
- **SetHealth:** Σετάρει το health

Η πλήρης λίστα των debugging commands του Morrowind:

- **ToggleScripts:** toggle scripts
- **TestInteriorCells:** start interior cell test
- **TestCells:** start exterior cell test
- **FixMe:** Fix Me
- **TFOW:** toggle fog of war
- **MOTO:** move one to one
- **TWF:** toggle wireframe
- **TWA:** toggle water
- **TVM:** toggle vanity mode
- **TTS:** toggle texture string
- **TST:** toggle stats
- **TSO:** toggle script output
- **TPG:** toggle path grid display
- **TMS:** toggle magic stats
- **TLF:** toggle load fade
- **TKS:** toggle kill stats
- **TGM:** toggle god mode
- **TDT:** toggle debug text
- **TDS:** toggle dialog stats
- **TFH:** toggle full help
- **TCS:** toggle combat stats
- **TCL:** toggle collision
- **TCG:** toggle collision grid
- **TCB:** toggle collision boxes
- **TAI:** toggle AI
- **T3D:** test models
- **SSG:** show scene graph
- **SCT:** stop cell test
- **ORI:** output reference info
- **TW:** toggle world
- **TS:** toggle sky
- **TM:** toggle menus
- **TL:** toggle lights
- **TG:** toggle grid
- **TB:** toggle borders
- **SV:** show variables
- **ST:** show targets
- **SG:** show group
- **SA:** show animation
- **RA:** reset actors
- **PT:** purge textures

PC







THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND



Adventure SOS

3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Μύθοι και πραγματικότητα

Για το τεύχος αυτό είχα κανονίσει να γράψω ένα ειδικό άρθρο, στο οποίο θα παρουσίαζα και θα σχολίαζα τα αποτελέσματα των δοκιμών που έκανα πάνω σε τέσσερις κάρτες, μία GeForce 4 TI 4200, μία ATI8500, μία ATI 7500 και μία Matrox G550. Οι κάρτες αυτές δοκιμάστηκαν σε δύο διαφορετικούς υπολογιστές και στα παιχνίδια Dungeon Siege και Morrowind, μια και αυτά αποτέλεσαν θέμα συζητήσεων τελευταία με τις επιδόσεις τους.

DUNGEON SIEGE, MORROWIND & 3D ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Το άρθρο αυτό αρχικά προοριζόταν να δημοσιευτεί στη στήλη "Dark Side of Gaming", αλλά η επικαιρότητα και το μέγεθός του με ανάγκασαν να το μεταφέρω στη στήλη αυτή. Την τελευταία στιγμή, όμως, ήρθε το κείμενο-δεύτερη γνώμη του Κώστα Σπυρόπουλου για το NEVERWINTER NIGHTS, το οποίο, λόγω μεγέθους (είναι 8.000 χαρακτήρες, δηλαδή κανονικό άρθρο), με υποχρεώνει να αναβάλω την προγραμματισμένη παρουσίαση για το επόμενο τεύχος, αυτό του Σεπτεμβρίου. Ξέρω καλά ότι θα σχολιαστεί πολύ, θετικά και αρνητικά, αλλά δεν μπορώ να κάνω τίποτα. Υπομονή μέχρι τον Σεπτέμβριο.

Προς το παρόν, θα θίξω μόνο ένα ζήτημα. Επειδή δέχτηκα αρκετά e-mails που με ρωτούν τι κάρτα γραφικών συνιστώ να αγοράσει κάποιος στην παρούσα φάση, τονίζω τα εξής: Η αγορά κάρτας γραφικών είναι καθαρά προσωπική υπόθεση και έχει άμεση σχέση με το τι θέλει κανείς. Επειδή είχα γράψει στο προηγούμενο τεύχος ότι θα αγόραζα πιθανότατα την Parhelia όταν κυκλοφορήσει, θέλω να επισημάνω ότι το άρθρο εκείνο είχε γραφεί πριν να βγει το πρώτο review της στον αέρα, προτού καν κυκλοφορήσει η κάρτα και ανακοινωθούν οι τελικές τιμές της. Δεν δίνω 160.000 δρχ. για χάρη της, ούτε πύραυλος να ήταν. Νόμιζα ότι θα κυκλοφορούσε με την ίδια τιμή που είχαν μέχρι τώρα και οι άλλες κάρτες της εταιρείας, δηλαδή γύρω στις 41.000 δρχ.

Ξεκαθαρίζω, λοιπόν, ότι βάσει των αναγκών μου δεν πρόκειται στο άμεσο μέλλον να αγοράσω καμία κάρτα γραφικών που θα ξεπερνά τις 70.000 δρχ. μάξιμουμ. Για μένα μία καλή αγορά είναι γύρω στις 45.000 δρχ. Αγόραζα τις κάρτες της Matrox όχι από ιδεολογία, όπως νομίζουν μερικοί, αλλά επειδή τις θεωρώ εξαιρετικά αξιόπιστες, έχουν πολύ καλή ποιότητα και παίζουν άνετα τα παιχνίδια με τα οποία ασχολούμαι. Καμία άλλη κάρτα της προκοπής δεν κόστιζε τόσο φθηνά όσο αυτές της Matrox.

Επαναλαμβάνω ότι είμαι ριζικά αντίθετος με την αγορά κάποιας κάρτας από τη σειρά των MX της nVIDIA, όσο φθηνές και αν είναι, αφού παρουσιάζουν μία σειρά σημαντικών προβλημάτων στη μία ή την άλλη μορφή. Οι κάρτες αυτές, που ειδικά τον τε-





NEVERWINTER NIGHTS

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

λευταίο 1 1/2 χρόνο έχουν κατακτήσει το 80-85% της αγοράς των 3D καρτών, αγοράζονται από τους χρήστες έχοντας την ψευδαίσθηση ότι αγοράζουν μία κανονική nVIDIA κάρτα γραφικών και κανείς δεν σκέφτεται πώς είναι δυνατόν να έχουν τόσο χαμηλή τιμή, όταν οι κανονικές κάρτες της nVIDIA κοστίζουν περίπου τριπλάσια τιμή και παραπάνω.

Τις τελευταίες μέρες, μία κάρτα που εκτιμώ πάρα πολύ, η ATI 7500, παρουσίασε σημαντική μείωση στην τιμή της. Την περίοδο που έγραφα το προηγούμενο άρθρο μου (μην ξεχνάτε ότι ένα άρθρο γράφεται μίνιμουμ 20 μέρες προτού κυκλοφορήσει το περιοδικό) η κάρτα αυτή είχε γύρω στις 51.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ και τη συνιστούσα σε όσους φίλους ή γνωστούς ήθελαν να αγοράσουν μία καλή κάρτα γραφικών. Τις μέρες που γράφω το άρθρο αυτό, η τιμή της κάρτας της ATI έχει μειωθεί περίπου στις 31.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ, τιμή που δεν συγκρίνεται με αυτήν καμίας άλλης κάρτας της αγοράς. Πρόκειται για την πολύ καλή ATI Radeon 64MB DDR της 3D Club (Manli), μία κάρτα που έχει πολύ καλή υποστήριξη και από την ίδια την 3D Club όσον αφορά στη συχνή κυκλοφορία drivers, κάτι που είναι πολύ σημαντικό για έναν gamer που παίζει συνέχεια καινούρια παιχνίδια διάφορων ειδών. Η τιμή της συγκεκριμένης κάρτας, σε συνδυασμό με τις συνολικές επιδόσεις της, δεν νομίζω ότι μπορεί να συγκριθεί με καμία άλλη και γι' αυτό σας τη συνιστώ ανεπιφύλακτα.

Τώρα όσοι θέλετε να διαβάσετε τις σκέψεις μου σχετικά με το γιατί δεν αξίζει να δίνει κανείς παραπάνω από τα χρήματα που αναφέρω για την αγορά κάρτας γραφικών (εκτός αν έχει οικονομική άνεση, οπότε κάνει κυριολεκτικά ό,τι θέλει), θα πρέπει να περιμένετε το επόμενο τεύχος του περιοδικού.

> Αγόραζα τις κάρτες της Matrox όχι από ιδεολογία, όπως νομίζουν μερικοί, αλλά επειδή τις θεωρώ εξαιρετικά αξιόπιστες, έχουν πολύ καλή ποιότητα και παίζουν άνετα τα παιχνίδια με τα οποία ασχολούμαι.

MIGHT & MAGIC 9

Ο αναγνώστης του περιοδικού και φίλος της στήλης κ. ΜΟΥΣΙΑΣ ρωτά τι κάνει με τον καθρέφτη και τους κρυστάλλους, ώστε να βρει τη σωστή πορεία της ακτίνας μέχρι αυτή να χτυπήσει τον τελευταίο κρύσταλλο.

Επειδή νομίζω ότι ο γρίφος αυτός έχει random λύση, θα κάνω μόνο μία γενική περιγραφή. Πήγαινε στον κρύσταλλο που είναι στο pedestal και κάνε κλικ σ' αυτόν. Παρακολούθησε την ακτίνα σε ποιον καθρέφτη χτυπά. Πήγαινε σ' αυτόν (A). Στάσου πίσω του και σημάδεψε κατευθείαν στον επόμενο στόχο, που είναι ο καθρέφτης δίπλα στο thin hill. Πήγαινε στον κρύσταλλο και επαλήθευσε τη σκόπευσή σου. Αν είναι σωστή, πήγαινε στον καθρέφτη αυτόν (B) και σημάδεψε προς τον καθρέφτη που ίσα που φαίνεται στ' αριστερά του thin hill. Επαλήθευσε πάλι τη στόχευσή σου και αν είναι εντάξει, πήγαινε στον καθρέφτη αυτόν (Γ). Τώρα σημάδεψε τον καθρέφτη που είναι στ' αριστερά του thin hill. Πήγαινε σ' αυτόν (Δ) και σημάδεψε τον άλλο κρύσταλλο.

Ολες οι πόρτες θ' ανοίξουν και "εχθροί-τέρατα" θα σου επιτεθούν. Αφού τους σκοτώσεις και πάρεις ό,τι βρεις στα σεντούκια, πήγαινε στην πόρτα που είναι στο δεύτερο κρύσταλλο. Στο επόμενο δωμάτιο άνοιξε τη ΔΕΞΙΑ πόρτα και ανέβα στον κρύσταλλο. Θα βρεθείς σ' ένα δωμάτιο με 4 pads στο πάτωμα. Η σωστή σειρά είναι 3, 1, 2, 4. Στο τελευταίο μην κινηθείς μέχρι να σε ανεβάσει πάνω στη γέφυρα...

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ NEVERWINTER NIGHTS

Η δεύτερη γνώμη είναι γραμμένη από τον παλιό συντάκτη του περιοδικού Κώστα Σπυρόπουλο. Για λόγους που εξηγώ στο ειδικό box που υπάρχει στο review του παιχνιδιού, το οποίο δημοσιεύεται στο παρόν τεύχος, η δεύτερη αυτή γνώμη δεν μπορούσε παρά να δημοσιευτεί εδώ, αλλιώς δεν θα δημοσιευόταν καθόλου. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

"Αγαπητέ Αντρέα,
Κατόπιν σοβαρής ενασχόλησής μου με





DUNGEON SIEGE

το παιχνίδι, σου στέλνω τις απόψεις μου γι' αυτό, καθώς και κάποια μικρά tips που ανακάλυψα στην πορεία.

Γραφικά - Ηχος

Η Bioware στον τεχνικό τομέα έχει κάνει εξαιρετική δουλειά. Τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι καλοσχεδιασμένα και σε κάθε περίπτωση στο κλίμα της εποχής του παιχνιδιού. Τα μουσικά κομμάτια είναι σωστά επιλεγμένα ώστε να μην κουράζουν, αγωνιώδη εκεί όπου χρειάζεται, χωρίς, όμως, υπερβολές.

Χειρισμός - Gameplay

Ο χειρισμός του παιχνιδιού έχει αρκετές ομοιότητες με παλαιότερα παιχνίδια της Bioware. Ειδικότερα η ιδέα των toolbars, στις οποίες μπορεί κάποιος να κάνει assign σχεδόν οποιοδήποτε action, όπλο, spell ή άλλη εντολή απλουστεύει τα πράγματα. Το σενάριο στο single player είναι αρκετά ενδιαφέρον, χωρίς να πρωτοτυπεί ιδιαίτερα. Το παιχνίδι αποτελείται από 4 κεφάλαια, χωρίς όμως αυτά να είναι ίδια σε διάρκεια. Ετσι, για παράδειγμα, το δεύτερο κεφάλαιο είναι μακράν το μεγαλύτερο, κυρίως λόγω του μεγάλου όγκου quests που περιέχει, τα οποία απαιτούν να επισκεφτείς διαφορετικές περιοχές, ενώ το τέταρτο κεφάλαιο περιορίζεται σχεδόν αποκλειστικά σε μάχες.

Το multiplayer feature του παιχνιδιού έχει μέλλον μπροστά του, μια και ακόμα τα "σοβαρά" modules είναι υπό κατασκευή, σίγουρα, όμως, δίνει στο παιχνίδι άλλη πνοή. Τέλος, το Aurora Toolset είναι χάρμα οφθαλμών. Αλλωστε μην ξεχνάμε ότι και το single player campaign έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά από αυτό το toolset.

Τελειώνοντας με αυτή την εισαγωγή, πάμε και στα αρνητικά (κατά την άποψή μου) του παιχνιδιού:

Η μεταφορά των κανόνων της 3D edition του D&D στο παιχνίδι δεν είναι απόλυτη. Κάποια skills και feats δεν υπάρχουν στο pen & paper, ενώ πολλά πράγματα δεν λειτουργούν όπως θα έπρεπε. Για παράδειγμα, το spell "Mordekainers Disjunction", όταν το ρίχνεις σε έναν target, θα έπρεπε να "ξηλώνει" οτιδήποτε μαγικό έχει αυτός (όπλα, items κ.λπ.), στο NWN το κάνεις πολύ πιο εύκολα και λειτουργεί περίπου ως dispel magic-breach. Ο Rogue κανονικά θα έπρεπε να κάνει sneak attacks και να αιφνιδιάζει τον αντίπαλό του, ΜΟΝΟ όταν βγαίνει από shadows και όχι συνέχεια, όπως συμβαίνει εδώ. Ο Fighter μένει με τα power attack, cleave, improved power attack και έχουν παραβλέψει τελείως το whirlwind. Prestige classes δεν υπάρχουν, εκτός από το αρχικό character creation που σου επιτρέπει κάποιου είδους εξειδίκευση.

Το παιχνίδι είναι εκπληκτικά ΕΥΚΟΛΟ, τουλάχιστον στο hardcore D&D επίπεδο δυσκολίας. Ο χαρακτήρας ανεβαίνει levels με χαρακτηριστική άνεση μαζί με τον henchman και από ένα σημείο και μετά, όταν βρει τα κατάλληλα items το παιχνίδι, στην ουσία έχει τελειώσει από άποψη μαχών-ρίσκου.

Το παιχνίδι στις μάχες θυμίζει hack and slash. Ειδικά αν διαθέτεις Fighter, απλώς βαράς έναν εχθρό, χρησιμοποιώντας παράλληλα και τα shortcut keys για τα skills, και αυτό είναι όλο και όλο. Party ΔΕΝ υπάρχει στο single. Το μόνο που υπάρχει είναι ένας henchman που τον ελέγχει ο υπολογιστής, όχι, όμως, πάντα με απόλυτη επιτυχία. Μπορείς να επέμβεις στις εντολές του, αλλά δεν μπορείς να τον εξοπλίσεις όπως στο Diablo 2. Ως εκ τούτου, όταν ανέβει ο χαρακτήρας, σε πολλές μάχες θα βρεθείτε ως απλός "παρατηρητής" του mercenary, να του δίνετε potions, άντε να τον κάνετε και heal, χρησιμοποιώντας healing kits.

Αυτό το πράγμα με τα unique items δεν το έχω ξαναδεί. Rare items, items που κανονικά στο pen & paper τα βρίσκεις μια στο τόσο και ΑΝ, έχουν γίνει ψωμοτύρι στο NWN. Ενδεικτικά αναφέρω στο Helm's Hold στο τέλος του 1ου κεφαλαίου, αν κάνεις banish τον δαίμονα και αποκαταστήσεις το Guardian Spirit, μπορείς να ζητήσεις ως αμοιβή ένα μαγικό item, και παίρνεις ένα δαχτυλίδι που σου δίνει τρομερά elemental resistances που σε κάνουν σχεδόν άτρωτο σε αρκετά magic attacks μέχρι και το 3ο κεφάλαιο. Αμ το άλλο; Κάπου στο τέλος του 2ου κεφαλαίου βρίσκεις ένα ring of protection +5. Αυτά, βέβαια, είναι μια μικρή γεύση μόνο. Ελεος!

Το rest του παιχνιδιού είναι επιεικώς για τα μπάζα! Μπορείς να κάνεις rest σχεδόν παντού, ακόμα και αν στην περιοχή υπάρχουν εχθροί, κάτι που δεν συνέβαινε ούτε στο Baldur's Gate, γεμίζεις τα HPs σου, παίρνεις πίσω τα spells και πολλά spells που έχουν γίνει πάνω σου γίνονται negate με τη μία. Εντελώς μη ρεαλιστικό.

Multiplayer

Is it just me ή μήπως τα cheats του παιχνιδιού πιάνουν ΚΑΙ on-line; Δεν το έχω επιβεβαιώσει πλήρως ακόμα, αλλά το ψάχνω. Το storyline mode από ένα σημείο και μετά είναι εξαιρετικά βαρετό, με απουσία random encounters (εκτός από ορισμένες





MORROWIND

περιοχές). Επιπλέον, όταν τελειώσεις με ένα κεφάλαιο, ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΣ να επιστρέψεις αν θέλεις πίσω σε αυτό, όπως στο Diablo. Ετσι η πλοκή είναι τελείως linear.

Bug

Σε ορισμένα quests, αν πατήσετε ESC στη μέση του διαλόγου ή πάτε να σώσετε, τότε υπάρχει μεγάλη περίπτωση το quest να μην μπορεί να ολοκληρωθεί. Ειλικρινά αυτό είναι ό,τι πιο ΠΑΡΑΛΟΓΟ παρατήρησα στο παιχνίδι και μάλιστα αναγράφεται τόσο στο manual όσο και στο ίδιο το game στα tips που δίνει στις loading screens. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί σώνει και καλά πρέπει το save (ας πούμε ότι το ESC, κάπως τρώγεται) πάνω σε διάλογο να προκαλεί τέτοιο πρόβλημα... Τι να πει κανείς...

Γενικές στρατηγικές

Οι προαναφερόμενες στρατηγικές έχουν δοκιμαστεί σε Fighter και Rogue με απόλυτη επιτυχία. Εκμεταλλευθείτε τον περιβάλλοντα χώρο. Αν υπάρχουν πολλά τέρατα σε ένα δωμάτιο, βάλτε το μισθοφόρο μπροστά σας και μπλοκάρετε την πόρτα, ώστε να τα πολεμάτε ένα ένα και παράλληλα μπορείτε να τα χτυπάτε από μακριά με ranged weapons ή spells (αν έχετε).

Χρησιμοποιήστε τις special επιθέσεις σας οπωσδήποτε! Power attack, cleave, improved power attack, knockdown είναι πράγματα που πρέπει να σας γίνουν συνήθεια, ειδικά όταν αντιμετωπίζετε πολλούς και ισχυρούς αντιπάλους.

Αν τα βρείτε τελείως σκούρα σε μία μάχη, να έχετε τη stone of recall πρόχειρη: Πίσω στο ναό, healing και ξανά στη μάχη. Αυτό σε συνδυασμό με το quick save κάνει ακόμα και την πιο δύσκολη μάχη απλούστατη. (ΠΡΟΣΟΧΗ: Σε κάποια σημεία ΔΕΝ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη stone of recall, οπότε να είστε προετοιμασμένοι καλά.)

Potions, όπως τα speed (δίνει haste), clarity (protection from mind spells), barkskin, endurance, aid και bless, μπορούν να σας μπουστάρουν αρκετά ώστε να αντέξετε πολλαπλές επιθέσεις.

Χρησιμοποιήστε τα wands σας! Θα βρείτε αμέτρητα wands που σας δίνουν στην ουσία free spells και κυρίως summoning spells, που θα φέρουν τέρατα να πολεμήσουν για εσάς.

Τα healing kits είναι 'must'. Εκτός του ότι με καλό skill θεραπεύουν πολύ παραπάνω HP από αυτά που θα θεράπευε ένα healing potion, αφαιρούν διάφορες παρενέργειες από disease, ability ή stats drain και θα πρέπει να τα μαζεύετε σαν τρελοί.

Με υψηλά τα lock picking και remove/set traps, ο κλέφτης μπορεί να ανοίγει σχεδόν τα πάντα, να παίρνει όλα τα items μιας περιοχής, να κρατάει ό,τι θέλει και να πουλάει τα υπόλοιπα, κερδίζοντας έτσι άπειρα χρήματα, ενώ λόγω του 'recover trap' δεν χρειάζεται ΚΑΝ να αγοράζει παγίδες από τα stores. Απλώς πάει σε 2-3 περιοχές και αρχίζει και κάνει recover, πετάει ή πουλάει τις minor, average και strong και κρατάει τις deadly. Ενδεικτικά αναφέρω ότι περίπου 8 deadly traps βγάζουν δράκο, απλώς πριν να του μιλήσεις, τις 'σπέρνεις' στην περιοχή, του μιλάς και όταν γίνει κόκκινος-hostile, τρέχεις και τον οδηγείς στις παγίδες που, ακόμα και αν δεν τον σκοτώσουν, τον πηγαίνουν τουλάχιστον στο Badly Wounded ή Near Death. Από εκεί και πέρα είναι σχετικά εύκολη υπόθεση για εσένα και το μισθοφόρο σου. Φυσικά, η τακτική αυτή με τις παγίδες πιάνει σχεδόν σε όλες τις δύσκολες μάχες, αρκεί να βρεις μία περιοχή ελεύθερη να παγιδεύσεις και να τραβήξεις εκεί τους αντιπάλους σου.

Συμπέρασμα

Το Neverwinter Nights είναι σίγουρα ένα παιχνίδι που δεν θα περάσει απαρατήρητο. Εχει όλα τα συστατικά για να γίνει all time classic, παρόλ' αυτά, όμως, σίγουρα δεν είναι το υπερπαιχνίδι που θα έθετε όλα τα υπόλοιπα RPGs στο περιθώριο. Η Bioware υπέπεσε σε αρκετά σφάλματα, ειδικά στο single player mode, όπου πιστεύω ότι, ακούγοντας ότι τα BG1 και BG2 ήταν εν γένει δύσκολα, θέλησε να φτιάξει με το Toolset κάτι πιο προσιτό, ακόμα και σε άτομα που δεν είχαν καμία προηγούμενη επαφή με D&D ή RPGs. Προσωπικά πιστεύω ότι είναι νωρίς για να εξυψώσουμε ή να καταδικάσουμε το παιχνίδι. Θα πρέπει σίγουρα να περιμένουμε λίγο καιρό να δούμε τι είδους support θα έχει το παιχνίδι, τόσο από την ίδια την εταιρεία όσο και από τους fans.

Τέλος, αναφέρω ως ιδιαιτέρως θετικό στοιχείο του πακέτου του παιχνιδιού ότι, εκτός από το manual (200 σελίδων περίπου) και των 3 CDs, περιέχει χάρτη και reference card και, επιτέλους, NO DVD case. Αξίζει σίγουρα τα 48,50 ευρώ του (τόσο το πήρα).

Κώστας Σπυρόπουλος"

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC





MORROWIND

The Dark Side

Computer Games: ΠΑΡΟΝ & ΜΕΛΛΟΝ

Η ώρα της αλήθειας

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οι σκέψεις για το άρθρο αυτό γεννήθηκαν αφού είδα μία σειρά μηνυμάτων στο forum του περιοδικού μας, στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr/forum/, σχετικά με το μέλλον των παιχνιδιών, τα οποία καλύπτουν μία τεράστια θεματολογία.

Αν εξαιρέσω κάποιες απόψεις πολύ λίγων, δυστυχώς, χρηστών, στις οποίες διακρίνω μία ενότητα κρίσης, η οποία διαπερνά όλες τις επιμέρους σκέψεις τους (το γράφω αυτό ασχέτως με το αν συμφωνώ με τις απόψεις αυτές ή όχι, μια και δεν έχει καμία σημασία), αυτό που εγώ αποκόμισα από τη "συζήτηση" που γίνεται, είναι ότι επικρατεί ένα πολύ μεγάλο μπέρδεμα γύρω από το τι σκέφτεται ο καθένας για το μέλλον του gaming στα PCs και τις κονσόλες, ποιο είναι καλύτερο σύστημα ή όχι για τα 3D γραφικά και αν αυτά είναι καλύτερα ή όχι από τα handmade graphics, για το αν έχουν πεθάνει τα adventure games ή όχι, για το ποια είναι η πολιτική των εταιρειών παραγωγής παιχνιδιών σήμερα, ακόμη - έστω και με έμμεσο τρόπο - για το ποιος θεωρείται "gamer" ή όχι και πολλά άλλα. Συνειδητά δεν αναφέρω ονόματα, για να μην αρχίσω να δέχομαι e-mails του τύπου ... "εμένα γιατί με ξέχασες, και εγώ τα ίδια πάνω-κάτω υποστήριξα" κ.λπ.

Πριν να προχωρήσω στη διατύπωση κάποιων απόψεων, θέλω να ξεκαθαρίσω μερικά βασικά ζητήματα δεοντολογίας, τουλάχιστον όπως εγώ έχω μάθει να διαλογίζομαι και να συζητώ.

Γίνεται μεγάλη συζήτηση για το αν κάποιος είναι "αντικειμενικός" ή όχι, αν η γνώμη του είναι πιο "σωστή" ή όχι και, τέλος, αν η γνώμη κάποιου είναι "καλύτερη" από αυτήν κάποιου άλλου ή όχι. Θέλω, λοιπόν, από την αρχή να ξεκαθαρίσω ότι "αντικειμενική" γνώμη ΔΕΝ υπάρχει. Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω την επιμονή κάποιων να θεωρούν τη γνώμη τους "αντικειμενική" (άρα "καλύτερη", άρα πιο "σωστή"), μια και από την ίδια τη φύση της έννοιας κάθε γνώμη εκφράζει την υποκειμενικότητα αυτού που την υποστηρίζει. Ο,τι και αν λέει κάποιος είναι υποκειμενικό, μόνο σε μία σειρά επιστημονικών θεμάτων και αξιωμάτων υπάρχει η έννοια της αναζήτησης της αντικειμενικότητας, πουθενά αλλού. Οποιες συζητήσεις και να κάνουμε, εμείς δεν εκφράζουμε παρά την "υποκειμενική" γνώμη μας (βάσει των βιωμάτων, των γνώσεων, της αισθητικής μας και της γενικότερης προσωπικότητάς μας). Από αυτόν το νόμο μάλιστα δεν εξαιρείται κανείς, είναι δε μάλλον περιττό να τονίσω ότι αυτό ισχύει πρώτα απ' όλους για μένα, που διατυπώνω και δημόσια τη θέση αυτή.

Οπως λέει και ο ποιητής:

"Αν η πέτρα που πετάς ψηλά σου πει ότι στη Γη θέλει να πέσει,
Πίστεψέ την.
Αν το νερό που ετοιμάζεσαι να μπεις, σου πει ότι θα βραχείς,
Πίστεψέ το.
Αν σου γράψει η φίλη σου ότι κοντά σου θέλει νά 'ρθει,
Μην την πιστέψεις.
Γιατί εδώ ΔΕΝ επιδρούν οι νόμοι της φύσης."

Μπρεχτ (γραμμένο στα χρόνια της εξορίας του στη Σκανδιναβία)

Με απλά λόγια: Το ότι ο ήλιος ανατέλλει από την Ανατολή (και αφού, όμως, έχουμε κάνει την αξιωματική παραδοχή ότι ως Ανατολή ορίζουμε αυτή την κατεύθυνση) είναι ένα ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟ γεγονός. Οτι εγώ υποστηρίζω ότι το α ή β παιχνίδι είναι καλό ή όχι είναι μία καθαρά ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΗ άποψη.

Στη βάση αυτή θέλω να πιστεύω πως είναι καθαρό ότι όλα, μα όλα τα reviews αποτελούν την υποκειμε-



THE SIMS ON HOLIDAY

νικότατη άποψη αυτών που τα γράφουν και τίποτε άλλο. Τι ρόλο παίζει ένα review; Να σου "αποκαλύψει" όσο πιο πολύ μπορεί ο γράφων το αντικείμενο που σχολιάζει, είτε έργο είναι αυτό είτε παιχνίδι κ.λπ. Εσύ δεν μπορείς να κριτικάρεις ουσιαστικά ένα review, πάρα μόνο όταν δεις το συγκεκριμένο "αντικείμενο", στην περίπτωσή μας το παιχνίδι, στο οποίο αναφέρεται. Και τότε δεν τίθεται θέμα αν το review αυτό είναι "σωστό" ή όχι, αλλά αν στη βάση της δικής σου, επίσης υποκειμενικής, άποψης νομίζεις ότι ο συγκεκριμένος reviewer έχει καλύψει επαρκώς το θέμα ή όχι. Αν κάποιος γράφει σε μακροχρόνια βάση, τότε μπορεί να δημιουργηθεί μία ιδιαίτερη σχέση ανάμεσα στον αναγνώστη και τον reviewer. Η σχέση αυτή οφείλει να είναι σχέση εμπιστοσύνης (δηλαδή σε γενικό επίπεδο, αυτό φυσικά δεν σημαίνει ότι ασπάζεσαι κάθε άρθρο ή γνώμη του) και πηγάζει από το γεγονός ότι σιγά-σιγά δημιουργείται μία αλληλοκάλυψη της αισθητικής reviewer-αναγνώστη. Ετσι, καταλήγουμε να λέμε ότι τα άρθρα αυτού του ανθρώπου με εκφράζουν (σε γενικές γραμμές πάντα) ή ότι η αισθητική του στο συγκεκριμένο τομέα με καλύπτει κ.λπ.

Συνεχίζοντας, θα ισχυριστώ ότι στη βάση αυτή δεν τίθεται θέμα "σωστής" ή "λαθεμένης" άποψης όσον αφορά σε τέτοιου επιπέδου άρθρα ή reviews πάντα. Αυτό μπορεί να ισχύσει ως εκτίμηση για μία σειρά άλλων κρίσεων, π.χ., αν μία άθροιση είναι σωστή, αν μία διαδρομή είναι πιο σύντομη και, φυσικά, μόνο εφόσον όλα αυτά χρήζουν αποδείξεων. Δεν μπορούμε, όμως, να λέμε για ένα άρθρο-review ότι αυτό είναι λάθος, επειδή μόνο και μόνο διαφωνούμε μαζί του.

Στην ίδια βάση πρέπει να ξεκαθαρίσουμε ότι όταν, τελείως συγκαταβατικά κατά τη γνώμη μου, λέμε ότι αυτό το άρθρο είναι καλό ή ότι αυτό το review είναι το καλύτερό σου, εκείνη τη στιγμή δεν κάνουμε τίποτε άλλο από το να εννοούμε ότι τελικά συμφωνώ με αυτά που γράφεις και ΓΙ' ΑΥΤΟ το θεωρώ ως το καλύτερό σου! Αν το ψάξετε πιο βαθιά, θα συμφωνήσετε νομίζω μαζί μου ότι σε τελική ανάλυση με την έκφραση αυτή πραγματοποιούμε μία προέκταση του "εγώ" μας και τίποτε άλλο. Εχει φυσικά, εν μέρει πάντοτε, κάποια σημασία για έναν συγγραφέα ή ποιητή να σχολιάσουμε ποιο "μπορεί" να θεωρείται το καλύτερο ή πιο ώριμο έργο του, αλλά προσωπικά θεωρώ ότι έχει μεγαλύτερη σημασία ο ίδιος ο συγγραφέας να διατυπώσει την άποψή του για το ποιο θεωρεί ως το καλύτερο έργο του. Ετσι, τηρουμένων όλων των αναλογιών (το τονίζω αυτό για να μη νομίσει κανείς ότι έχω καβαλήσει κάποιο καλάμι και προσπαθώ να συγκριθώ μ' έναν συγγραφέα ή ποιητή), εγώ θεωρώ ως τα καλύτερά μου άρθρα αυτά για το Hero's Quest, το Fish και το Myst, είμαι όμως απόλυτα σίγουρος ότι κάθε αναγνώστης, αν ρωτηθεί, θα έχει διαφορετική γνώμη.

Τέλος, μία συζήτηση έχει για μένα νόημα όταν προσπαθούμε πρώτα απ' όλα να καταλάβουμε αυτό που λέει ο άλλος και από κοινού, άσχετα με το βαθμό συμφωνίας ή διαφωνίας μας, να αναζητήσουμε-διερευνήσουμε κάποιες πλευρές που μας ενδιαφέρουν. Δεν καταλαβαίνω πια τις λεγόμενες "κάθετες ή μετωπικές" αντιπαραθέσεις, που γίνονται μόνο και μόνο για να ικανοποιήσουμε το όποιο εγώ μας και τίποτα άλλο (πολύ περισσότερο που αν δεν πεις πάση θυσία και την τελευταία κουβέντα, θεωρείσαι χαμένος).

ΟΙ ΣΚΕΨΕΙΣ ΜΟΥ ΓΙΑ ΤΑ COMPUTER GAMES

Εκφράζοντας, λοιπόν, και εγώ τις δικές μου, υποκειμενικές απόψεις, καταθέτω τα εξής: Ο χώρος των computer games περνάει πολύ μεγάλη κρίση. Πρόκειται για μία κρίση συνολικής ταυτότητας. Στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, η απόλυτη εμπορευματοποίηση του χώρου των computer games επέφερε πλήρη ανατροπή του σκηνικού που επικρατούσε μέχρι το '96-'98. Τα τελευταία 5-6 χρόνια παρατηρήσαμε τη σχεδόν ολοκληρωτική εξαφάνιση των λεγόμενων ιστορικών εταιρειών. Από αυτές ουσιαστικά έχουν μείνει στις ΗΠΑ μόνο η Electronic Arts και η LucasArts. Ελάχιστα πια παιχνίδια μεταφέρουν μαζί τους το συναίσθημα που είχαν σχεδόν όλες οι παραγωγές μέχρι περίπου το 1995, τότε που σ' ένα παιχνίδι έβλεπες την προσωπικότητα του δημιουργού του. Τα σύγχρονα παιχνίδια είναι όλο και περισσότε-

> Στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, η απόλυτη εμπορευματοποίηση του χώρου των computer games επέφερε πλήρη ανατροπή του σκηνικού που επικρατούσε μέχρι το '96-'98.



THE SIMS ON HOLIDAY



ANARCHY ON-LINE

ρο αποξενωμένα από τον πραγματικό δημιουργό τους. Θα μπορούσα να αναφέρω δεκάδες τέτοιων περιπτώσεων. Τώρα πια τα παιχνίδια είναι απλώς άλλο ένα προϊόν που πρέπει να αποδώσει τα αναμενόμενα κέρδη. Επενδύουν στο χώρο αυτό, γιατί τους φαίνεται πιο ελπιδοφόρος απ' ό,τι άλλες αγορές. Από την αρχή αυτής της στήλης τονίζω ότι αυτό που ξεκίνησε ως "ο θάνατος των adventure games", στην πραγματικότητα είναι το τέλος μίας εποχής, που σημαίνει το τέλος σχεδόν όλων των παραδοσιακών εταιρειών παραγωγής και το τέλος των παιχνιδιών ΟΛΩΝ των ειδών, έτσι όπως τα γνωρίσαμε και ζήσαμε μαζί τους μέχρι το 1998-1999.

Το πρώτο παιχνίδι σε πωλήσεις στις ΗΠΑ τα 2 τελευταία χρόνια εξακολουθεί να είναι το Sims και οι όποιες παραλλαγές του, με ελάχιστες εξαιρέσεις κατά διαστήματα. Αυτό από μόνο του λέει πάρα πολλά. Ξεχάστε όλα τα παραδοσιακά adventures - RPGs - RTS games. Προχωράμε προς ένα, το πολύ δύο, ενιαία είδη mass games, που θα περιλαμβάνουν λίγο απ' όλα τα είδη που ξέραμε μέχρι σήμερα. Φυσικά, θα συνεχίσουν να βγαίνουν και "καθαρά" adventures - RPGs - RTS games, αλλά αυτά θα τα βλέπουμε πια όλο και πιο αραιά. Δεν θα δίνουν πλέον αυτά το στίγμα της εποχής, απλώς θα είναι μικρές έγχρωμες πινελιές στο γενικότερο τοπίο. Προσπάθεια των εταιρειών είναι να ενοποιήσουν τις επιμέρους αγορές σε μία μεγάλη και ενιαία. Το αν θα το πετύχουν, τελικά, αυτό είναι μία άλλη ιστορία. Το ηλικιακό μεγάλωμα των παιδιών, που το '95 έπαιζαν με κονσόλες, ευνοεί τα σχέδιά τους, αφού η δημογραφική σύνθεση των gamers αλλάζει σημαντικά.

Διαφωνώ με όσους κριτικάρουν αρνητικά τις κονσόλες. Αποτελούν πολύ σημαντικό μέρος του γενικότερου χώρου του gaming και ο καθένας οφείλει να παίρνει πολύ σοβαρά τις εξελίξεις στο χώρο αυτό. Ειδικά τώρα που η μάχη για το ποια, τελικά, κονσόλα θα επικρατήσει έχει φουντώσει για τα καλά. Το παρόν δείχνει ότι ο χώρος αυτός αλλάζει σημαντικά (adventures και RPGs έχουν αρχίσει να μεταφέρονται στις κονσόλες), στην Ανατολή αποτελούν ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΑΓΟΡΑ, ενώ το μέλλον κανείς δεν το ξέρει. Το 2005, που θα κυκλοφορήσουν οι κονσόλες νέα γενιάς, θα ξέρουμε πολύ περισσότερα πράγματα.

ΤΑ ACTION GAMES ΚΑΙ ΤΟ 3D

Στην κατάσταση αυτή ένα είδος αντιστέκεται, τα action games. Και αυτό παρότι οι πωλήσεις τους, εκτός μερικών σημαντικών εξαιρέσεων, τα 3 τελευταία χρόνια δεν ήταν ιδιαίτερα καλές. Τα action games, όμως, τα υποστηρίζουν οι εταιρείες των 3D καρτών γραφικών και μαζί μ' αυτές ο ειδικός Τύπος των ΗΠΑ, που στηρίζεται σημαντικά από αυτές. Σε μεγάλο βαθμό τέτοια projects χρηματοδοτούνται από τις εταιρείες αυτές! Αν δεν συνεχίζουν να βγαίνουν ασταμάτητα action games που Ν' ΑΠΑΙΤΟΥΝ την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στον τομέα των 3D καρτών, γιατί να πειστεί κάποιος να πάει να αγοράσει μία πανάκριβη κάρτα γραφικών; Για να μπαίνει στο Internet, να γράφει τα κείμενά του στο Office, να παίζει adventure games, RTS games και RPGs; Όχι, φυσικά, μια και σχεδόν το σύνολο αυτών των παιχνιδιών δεν απαιτεί τις πανάκριβες κάρτες των 150.000 δρχ. Τα action games, και μάλιστα το on-line multiplayer μέρος τους, είναι αυτό που το απαιτεί. Πολύ δε περισσότερο που τα νέα πια παιχνίδια του είδους χρησιμοποιούν δυνατότητες που μόνο οι κάρτες τελευταίας γενιάς έχουν (ακόμη και μία GeForce 3 TI στο τέλος του χρόνου θα δείχνει ξεπερασμένη), "υποχρεώνοντας" έτσι τους χρήστες να τις αγοράσουν αν θέλουν να παίξουν τα παιχνίδια αυτά. Φυσικά, είναι άλλο θέμα το πώς σε πείθουν ότι αν δεν παίξεις ένα τέτοιο παιχνίδι, είσαι εκτός εποχής!

Προσωπικά ανήκω σ' αυτούς που, για πάρα πολλούς λόγους, και όχι μόνο αισθητικής, προτιμούν τα handmade - ζωγραφιστά γραφικά. Με αντιπροσωπεύουν καλύτερα. Σέβομαι το 3D, μερικά παιχνίδια που έχει δώσει είναι ξεχωριστά, όμως αντιστέκομαι στην άποψη που λέει ότι όποιος δεν είναι με το 3D, είναι άσχετος ή ηλίθιος. Αν δεν υπήρχε η ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΤΗΤΑ στην κουλτούρα, θα ήμαστε όλοι ένα. Ευτυχώς, που υπάρχει και η Ευρώπη, η οποία με τον ξεχωριστό και πολυεπίπεδο πολιτισμό και την ιστορία της αντιστέκεται ακόμα σε όσους θέλουν να έχουμε ένα στόμα, μία μιλιά, μία συμπεριφορά.

Οι "σύγχρονες" εταιρείες, χωρίς ίχνος συναισθηματισμού, αναζητούν το μέγιστο κέρδος. Γι' αυτό τελευταία όλο και περισσότεροι στρέφονται προς το on-line gaming, χωρίς να αναρωτιούνται ουσιαστικά για το πόσα ομοειδή παιχνίδια "σηκώνει" η αγορά. Τα on-line RPGs (OL-RPGs) έχουν κατακλύσει την αγορά. Τελευταία ανακοινώνονται OL-RPGs με ρυθμό περίπου ένα το μήνα. Το κόστος τους είναι πολύ υψηλό, αλλά, ΑΝ πιάσουν, ανάλογα είναι και τα κέρδη τους. Χαρακτηριστικότατο παράδειγμα η Funcom. Έβγαλε το Longest Journey, που πούλησε πάρα πολύ καλά, αλλά δεν νοιάζεται πια γι' αυτό, ούτε για να κυκλοφορήσει κάποια συνέχειά του. Έχει ρίξει ΟΛΟ το βάρος της στο Anarchy On-line, ενώ τελευταία προχώρησε και σε σημαντική μείωση του δυναμικού της, ελπίζοντας και αποσκοπώντας στη χρυσοφόρο αυτή αγορά.

Προσωπικά είμαι αντίθετος με τις εξελίξεις αυτές. Μια και ζω, όμως, στο σήμερα κι όχι στο χθες, άσχετα με το αν νοσταλγώ τα παλιά-καλά χρόνια του gaming στους Spectrum - Amiga - Atari, είμαι υποχρεωμένος να αλλάζω και εγώ μαζί με την εποχή μου. Έστω και σιγά-σιγά. Δεν γίνεται αλλιώς, εκτός και αν πάρω τα όρη και τα βουνά και κλειστώ σε κάποια καλύβα. Απλώς όσο μπορώ αντιστέκομαι, παρακολουθώ τις εξελίξεις, τις σχολιάζω και βρίσκομαι σε μία φάση αναμονής απέναντι στο καινούριο που ΣΙΓΟΥΡΑ θα έρθει και που θα είναι κάτι διαφορετικό απ' όσα έχουμε δει ως σήμερα.

Adios comrades... VIVA LA REVOLUTION, όπως θα έλεγε και ο μεγάλος Manny Calavera!

PC

It's Nothing Personal



Ελληνικό
Βιβλίο
Οδηγιών



POWER



FAMILY



RESPECT



mafia-game.com

©Copyright 2001 Illusion Softworks. Mafia and the Mafia logo are trademarks of Illusion Softworks. Published by Gathering of Developers. Gathering of Developers is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

FANzine

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)
e-mail:fanzine@compupress.gr

Το γεγονός που ξεχωρίζει αυτόν το μήνα σίγουρα δεν είναι άλλο από τη διακοπή της λειτουργίας του Audiogalaxy, τουλάχιστον με τη μορφή που το γνωρίζαμε και το είχαμε αγαπήσει μέχρι σήμερα. Θα διαβάσετε ακόμα σε αυτό το τεύχος για τη νέα έκδοση του MAME, τις διαμαρτυρίες ενός demoscener, μέλους της οργανωτικής επιτροπής του REact 2k2, που ήθελε να αφιερώσουμε... ολόκληρο το περιοδικό στο event, καθώς και αρκετές ακόμα ενδιαφέρουσες -ελπίζουμε- ειδήσεις και παρουσιάσεις!

MAME v. 0.61

Νέα έκδοση για το δημοφιλή emulator

Μια νέα έκδοση του MAME αποτελεί πάντοτε είδηση και μάλιστα σημαντική. Οσοι πιστοί, λοιπόν, προσέλθετε για να κατεβάσετε τη version 0.61 (http://www.arcadeathome.com/mame.phtml), η οποία υποστηρίζει τα ακόλουθα νέα παιχνίδια:

Super Slams, Macross Plus, Quiz Bisyoujo Senshi Sailor Moon - Chiryoku Tairyoku Toki no Un, Jump Kids, Toffy, Super Toffy, Battle Cross, Gulf War II, Bubble 2000, 4 Fun in 1, Kick Goal, U.S. Games collections, Wily Tower, Lethal Crash Race, F-1 Grand Prix, Dog-Fight, Find Out, Golfing Greats, Sankokushi, Super Shanghai Dragon's Eye, Mechanized Attack, Beast Busters, Thunder Zone/Desert Assault, The Next Space, Bakutotsu Kijuutei, Equites, Bull Fighter, The Koukouyakyuh, Splendor Blast, High Voltage, Red Robin, Net Wars, Clay Shoot, Mr. Kougar, Car Polo, Dingo, Birdie King, Inferno, Dribbling, Triple Hunt, Orbit, Monte Carlo, Tube Panic, Roller Jammer, Kikiippatsu Mayumi-chan, Knights of Valour/Sango, Battle Bakraider. Ουφ! Μπόλικα ήταν τα άτιμα!







AUDIOGALAXY

Ηρθε το τέλος;

Η πανίσχυρη RIAA (κατά κόσμον Recording Industry Association of America - Ενωση Δισκογραφικών Εταιρειών Αμερικής), μετά το Napster αποφάσισε να ρίξει τα "δίχτυα" της και στη... διάδοχη κατάσταση, δηλαδή στο γνωστό σε όλους σας Audiogalaxy. Ετσι, αφού ξεκίνησε από πέρυσι με συστάσεις για το ποια τραγούδια δεν πρέπει να διατίθενται μέσω του δημοφιλούς peer-to-peer προγράμματος, προχώρησε πριν από μερικές εβδομάδες σε μήνυση, με τη δικαιολογία πως οι συστάσεις της δεν έπιασαν τόπο στο βαθμό που αυτή περίμενε (αυτό το έργο κάπου το έχουμε ξαναδεί). Τη συνέχεια την υποψιάζεστε: το Audiogalaxy, μη μπορώντας να αντέξει το βάρος ενός δικαστικού αγώνα ενάντια στους δισκογραφικούς κολοσσούς του πλανήτη, προχώρησε σε εξωδικαστικό συμβιβασμό, κατεβάζοντας τα "ρολά" του και αρκούμενο, πλέον, στην προσφορά τραγουδιών από ανεξάρτητους μόνο καλλιτέχνες και συγκροτήματα που συνεργάζονται μαζί του. Κατά τα άλλα, οι αναζητήσεις δημοφιλών τραγουδιών ή καλλιτεχνών οδηγούν σε ένα... σύντομο βιογραφικό ή σε μηνύματα που υπάρχουν σχετικά με το όνομα ή τον τίτλο που δώσατε στην αναζήτηση, σε κάποιο από τα on-line fora του Audiogalaxy.

Οι διαμαρτυρίες, φυσικά, δίνουν και παίρνουν, καθώς και τα sites που αφιερώνουν την ύλη τους στο καυτό αυτό θέμα. Μπορείτε να επισκεφτείτε, π.χ., τις σελίδες http://www.boycott-riaa.com/ και http://www.ncf.ca/~em158/Death2RIAA.htm, όπου θα βρείτε μπόλικο food for thought...

R.I.P. Audiogalaxy, λοιπόν; Ναι μεν, αλλά... "ο βασιλιάς πέθανε, ζήτω ο βασιλιάς"! Για να απαντήσω και στο φίλο της στήλης stratosm (stratosm@in.gr), που με ρωτάει ποια προγράμματα θα πάρουν τώρα τη θέση του Audiogalaxy, ρίξτε μια ματιά στη διεύθυνση http://www.afternapster.com/. Σας περιμένουν, ούτε λίγο ούτε πολύ, 87 (!) επίδοξοι διάδοχοι, με το EDonkey να θεωρείται αυτή τη στιγμή ως ο επικρατέστερος. Θα κρατήσει χρόνια, όπως φαίνεται, αυτή η κολόνια...

COUNTER-STRIKE

Παίξτε το και off-line!



Ο φίλος Dead Lan (Dead_Lan@freemail.gr) μοιράζεται μαζί μας κάτι που ενδέχεται να ενδιαφέρει πολλούς φίλους του Counter-Strike.

"Αφού διάβασα στο τεύχος Ιουνίου (152) το αφιέρωμά σας για το CS και επειδή είμαι φανατικός αυτού του παιχνιδιού, θα ήθελα να δώσω μια λύση στο πρόβλημα που έχει το CS, δηλαδή στο γεγονός ότι πρέπει να μπαίνεις στο Internet για να το παίξεις. Η λύση έχει το όνομα RealBot (http://bot.counter-strike.net/realbot/). Αυτό το πρόγραμμα δημιουργεί έναν εικονικό server στο PC σου και με ένα εκπληκτικό A.I. παίζεις σε τέσσερα επίπεδα. Αυτό το τέλειο προγραμματάκι θα το βρείτε στη διεύθυνση http://www.mikemth.de/realbot/rbaipr2.exe (Windows έκδοση) και στη διεύθυνση http://www.mikemth.de/realbot/rbaipr2_linux.tar.gz (Linux έκδοση). Για να παίξετε μαζί του, αρχίστε κανονικά το CS ή ανοίξτε το από το εικονίδιο του RealBot. Πηγαίνετε στο Play CS και μετά στο LAN games. Επιλέξτε κανονικά μια πίστα και βάλτε όριο στους παίκτες που θα μπουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τώρα παίξτε σαν να είστε στο Internet."

Ευχαριστούμε το φίλο μας και συνιστούμε, επίσης, σε όσους κατεβάσουν το bot, να επισκεφτούν τα fora στη σελίδα http://bot.counter-strike.net/cgi-bin/realbot/forums/ikonboard.cgi, όπου θα λύσουν κάθε πιθανή απορία τους.

REACT 2K2

Οι... αντιδράσεις!

Με έκπληξη, ομολογώ, διάβασα μερικά e-mails που μου έστειλε ένα μέλος της οργανωτικής επιτροπής της REact 2k2, του event της demoscene για το οποίο γράψαμε σε μια σειρά τευχών του περιοδικού, ενώ το καλύψαμε και από τη στήλη μας πριν από δύο μήνες. Ο κ. Δημήτρης "Raoul/nlogn" Νικολάου, λοιπόν, μου έγραψε, ανάμεσα στα άλλα και τα εξής:

"Κατ' αρχάς, σας θεωρώ επιεικώς απαράδεκτους να αφιερώνετε 4 σελίδες για report του Grand Prix, ένα καθαρά gaming γεγονός που ουδεμία σχέση έχει με την computer scene (αλήθεια, για σας τι διαφορά έχει ένα PC από μία κονσόλα χωρίς λειτουργικό;) και εμάς να μας γράφετε στα παλιά σας τα παπούτσια με αναφορές μισής σελίδας. Δεν ξέρω αν έχετε ιδέα τι συμβαίνει και πόσο σημαντική είναι η demoscene για την υπανάπτυκτη στο χώρο της Πληροφορικής χώρα μας, αλλά είναι κρίμα να αγνοείτε τόσο πολύ ένα τόσο σημαντικό gathering που έχει να κάνει με την computer culture, τη δημιουργία μέσω υπολογιστή σε όλους τους τομείς (προγραμματισμός, modelling, γραφικά, μουσική) και όχι το στείρο gaming.

"Μην απορήσετε όταν κάποτε που θα θέλετε να καλύψετε τα πρώτα αξιοπρεπή ελληνικά games κάποιοι στραφούν σε άλλα περιοδικά... Είναι αλήθεια πως δεν συμβάλλετε καθόλου ώστε να γίνει μια αρχή στην Ελλάδα. Και να ξέρετε ότι τα λόγια δεν φτάνουν. Καλό θα είναι να παρακολουθείτε τα παιδιά από κοντά όταν φτιάχνουν games, να τα στηρίζετε και αν μπορείτε μέσα από τις γνωριμίες που διαθέτετε, να τους βρείτε και κάνα σπόνσορα..."

"Θα ήθελα να σας ζητήσω και το εξής: Από του χρόνου, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να κρατήσουμε το REact εκτός Τύπου και θα το εκτιμούσαμε αν δεν κάνατε καμιά αναφορά σε αυτό."

Ειλικρινά τρελάθηκα διαβάζοντας τα e-mails του φίλου. Τέτοια αχαριστία δεν την περίμενα ποτέ! Αντί να μας πει ένα "ευχαριστώ" για την προώθηση που κάναμε στο event με συνεχείς αναφορές και την κάλυψή του, μας κατηγορεί γιατί δεν το... βάλαμε και εξώφυλλο! Για τις αντιφάσεις, δε, τι να πρωτογράψω; Από τη μία "η demoscene είναι σημαντική για την υπανάπτυκτη στο χώρο της Πληροφορικής χώρα μας" κι από την άλλη... η REact από του χρόνου θα γίνει πριβέ (προφανώς επειδή παραείναι σημαντική για να την καλύπτουμε εμείς οι "απαράδεκτοι"). Αφ' ενός εμείς οι ποταποί ασχολούμαστε με το "στείρο gaming" και τα "gaming γεγονότα", που μάλιστα "δεν ανήκουν στην computer scene" (!), αφ' ετέρου πρέπει να βοηθήσουμε "τα παιδιά από κοντά όταν φτιάχνουν games". Φαίνεται πως μόνο οι ξένοι είναι στείροι, ενώ οι δικοί μας κατέχουν καλά τα απόκρυφα μυστικά της γονιμότητας...

Φίλε μας, το "PC Master", το οποίο προφανώς δεν διαβάζεις, έχει καλύψει περισσότερο από κάθε άλλο έντυπο τα ελληνικά games, ακόμα και τις ερασιτεχνικές δημιουργίες, που τις προωθεί συχνότατα, συμπεριλαμβάνοντάς τες στο συνοδευτικό CD-ROM του ή δημοσιεύοντας ειδήσεις και επιστολές για αυτές. Βέβαια, εσύ θεωρείς συλλήβδην όλα τα ελληνικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα αναξιοπρεπή, οπότε δεν σε ενδιαφέρει αυτό (γράφεις "όταν κάποτε που θα θέλετε να καλύψετε τα πρώτα αξιοπρεπή ελληνικά games...")! Εσύ πιστεύεις πως μέχρι τώρα δεν έχει γίνει "μια αρχή εδώ στην Ελλάδα", όχι εμείς. Σύντομα ετοιμάζουμε και μια μεγάλη σχετική έκπληξη...



Τι άλλο να πούμε; Ίσως το μόνο που απομένει είναι να ρωτήσουμε τι μάρκα είναι το καλάμι κι αν το αγόρασες μετρητοίς ή με δόσεις...

FANzine



CO-OP MODE ΚΑΙ... ΟΡΙΣΜΟΙ

Οι επιθυμίες σας είναι διαταγές!

Ο φίλος της στήλης Valiant69 (valliant69@otenet.gr) μάς γράφει: *"Χαιρετώ την ομάδα. Καλό καλοκαίρι! Αν διαβάζετε αυτό υπό τις ασίγαστες και ακατάπαυστες ριπές του μαστιγίου του Σαρκ-Σατ, σας λυπάμαι ολόψυχα. Κάτι τέτοιες ώρες ευγνωμονώ το θεό που δεν ανήκω στους εξωτερικούς συνεργάτες σας! Αυτή τη φορά δεν έχω κάτι νέο να πω, απλώς θέλω να υπενθυμίσω σε κάποιους από σας (των οποίων το μυαλό πιθανότατα... 'κουρκούτιανε' - κάτι το μαστίγιο, κάτι οι ζέστες, κάτι οι εικόνες των λουόμενων στα δελτία ειδήσεων του STAR...) ότι 'χρωστάνε' στο αναγνωστικό κοινό τα εξής:*

1) τ. 151, σελ. 154, στ. "FANzine", θέμα: "MULTI CO-OP". Δεν ξέρω αν αρμόδιος να απαντήσει είναι ο κ. Κόντης ή ο κ. Κουράφαλος, αλλά ας το πράξει κάποιος - please! Θέλω μια λίστα με παιχνίδια που υποστηρίζουν co-op, για να ξεσκιστώ με τα φιλαράκια μου!

2) Σχετικό με το παραπάνω: Ποιος, επιτέλους, μπορεί να εξηγήσει σε όλου του κόσμου τους αδαείς/αρχάριους/τελούντες εν πλήρει συγχύσει τον ορισμό ή την ειδοποιό διαφορά έστω, μεταξύ των: RPGs, CRPGs, action-RPGs, D&D-RPGs...; Είναι τα hack'n'slash RPGs (όρος που χρησιμοποιείται στον ξένο Τύπο) το ίδιο με τα action RPGs; Τα RPGs που 'ενσωματώνουν τους (Χ) κανόνες του AD&D' τι είναι, τι πρέπει να περιμένει να δει κανείς σε αυτά και τι όχι;

3) Εκκληση: Αν κάποιος έχει το αρχείο της 10ης πίστας του εξαιρετικού παιχνιδιού 'Bermuda Syndrome', μπορεί να μου το στείλει με e-mail; Κατέβασα το παιχνίδι (70MB!) από το HOTU (the-underdogs), πριν από έναν χρόνο τουλάχιστον, και το αρχείο αυτό δεν υπάρχει μέσα στο .rar! Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν υπάρχει πλέον στο HOTU και δεν μπόρεσα να το βρω σε κανένα από τα abandonware sites που επισκέφθηκα."

Φίλε μας, σε αυτό το τεύχος, όπως θα διαπιστώσεις, το άρθρο φιλοξενείται στις σελίδες του περιοδικού! Τι νομίζατε, δηλαδή, ότι θα ξεχνάγαμε τις υποσχέσεις μας; Οσο για τους όρους που ζητάς, ιδού οι διαφορές τους:

RPG = Role Playing Game. Μπορεί να είναι είτε computer game (CRPG), όπως το Morrowind, είτε Pen & Paper RPG, δηλαδή επιτραπέζιο, όπως το D&D (Dungeons & Dragons), το Call of Cthulhu και το Sovereign Stone, που μπορείς να βρεις στα καταστήματα που αναφέρονται στη στήλη "Utopia".

Hack'n'slash ή Action RPGs: Αυτά είναι τα computer RPGs όπου η δράση και όχι το role playing παίζει τον κυριότερο ρόλο, όπως το Diablo ή το Dungeon Siege. Υπάρχουν και επιτραπέζια "hack'n'slash" RPGs, όπως το φοβερά πρωτότυπο Hackmaster.

RPGs που ενσωματώνουν κανόνες του AD&D: Η παλιότερη έκδοση του D&D (second edition) λεγόταν AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Οσα παιχνίδια έχουν κανόνες παρόμοιους ή βασισμένους σε αυτήν λέγονται έτσι. Για παράδειγμα, τα παλιότερα CRPGs της SSI ήταν AD&D based. Το Neverwinter Nights, αντίθετα, είναι D&D based, γιατί οι κανόνες του αφορούν στην πρόσφατη έκδοση του D&D (third edition) κι όχι στην παλιότερη. Για τις διαφορές μεταξύ τους, δες το review του Ανδρέα σε αυτό το τεύχος για το Neverwinter Nights. Ικανοποιημένος;

FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Η δεύτερη και χαρακτηριστικά επιτυχημένη - παρά το μικρό, ακόμη, της ηλικίας της - συνέχεια του πρώτου PlayStation της Sony, επιτέλους, βρήκε το δρόμο της προς τις οθόνες των PCs μας. Το PCSX2 είναι ένα project της ομάδας που μας είχε δώσει και το αρκετά γνωστό PCSX, το οποίο εξομοίωνε το πρώτο PlayStation, και, αν και ακόμη δεν παίζει εμπορικούς τίτλους, δείχνει πολλά υποσχόμενο. Για όποιον ενδιαφέρεται, η επίσημη σελίδα του project είναι η http://pcsx2.ngemu.com/. Σίγουρα αξίζει μια σύντομη επίσκεψή σας, για να δείτε ως πού έχουν φτάσει "τα παιδιά" την εξομοίωση έως σήμερα...

➤ Ναι, ελάτε, παραδεχθείτε το. Πάντα θέλατε να μάθετε πώς είναι το να είναι κανείς συντάκτης, να γνωρίσετε τις κρυφές πτυχές του χαρακτήρα μας, να γευθείτε ένα κομμάτι της ζωής μας. Οχι, όχι, δεν έχω ακόμη έτοιμο το PatrikOS emulator, αλλά στο MAME κυκλοφορεί, πια, ένα από τα κλασικά αγαπημένα μου παιχνίδια που ίσως αξίζει να δείτε, ώστε να γνωρίσετε και οι ίδιοι έναν από τους λόγους που κατάντησα εδώ που είμαι! Το παιχνίδι λέγεται Shadowforce και αξίζει να λάβει την προσοχή σας για πολλούς και διάφορους λόγους. Κατ' αρχάς, σε σχέση με το μέγεθός του ως παιχνίδι και τα γραφικά που παρουσιάζει, είναι μικρό και βολικό για κατέβασμα (κάτω των 5MB). Υπάγεται στην κατηγορία "βαράτε με κι ας κλαίω" και σε αυτό ο παίκτης επιλέγει έναν από τους 4 εξωφρενικούς χαρακτήρες με σπέσιαλ δυνάμεις κ.λπ. και... ξεχύνεται στους δρόμους, στις ζούγκλες, στα βουνά και στα λαγκάδια για να εκδικηθεί. Τώρα, τι είναι αυτό για το οποίο θέλει να εκδικηθεί, θα σας γελάσω. Πάντως, μην το χάσετε!

➤ Ω, τα ματάκια μου δεν έκαναν πουλάκια, αλήθεια ήταν! Ο αγαπητός Nick Insomniac, με δάκρυα στα μάτια, με κατηύθυνε στη διεύθυνση http://www.kofchile.com/roms.php, της οποίας όταν είδα το περιεχόμενο δεν άντεξα... Γοεροί λυγμοί ακούστηκαν στους διαδρόμους του πολυτελούς ουρανοξύστη της Compupress, όταν είδα στην οθόνη μου για ακόμη μία φορά τις λεξούλες Neo-Geo δίπλα σε ένα νέο παιχνίδι! Ναι, όπως καταλάβατε από τον τίτλο, η φήμη επιβεβαιώθηκε: το Metal Slug 4 κυκλοφόρησε! Και μάλιστα, όχι απλώς κυκλοφόρησε, βγήκε και σε ROM και εξομοιώθηκε κιόλας, πριν καν προλάβουμε να πούμε σφουχτοροβαλικομπαλισμός και να θρηνήσουμε το χαμό της SNK! Στο ίδιο site διατίθενται επίσης ROMs για τα υπόλοιπα Metal Slug αλλά και για τα King of Fighters, φτάνοντας ακόμη και μέχρι το King of Fighters 2001!

COMPACT CAMERA



Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam

MODEM



V.92
- Εξωτερικά modems USB / RS 232
- Εσωτερικές κάρτες PCI
- Modems ειδικού τύπου

ISDN



Εξωτερικό USB TA 128
Εσωτερική κάρτα PCI 128

TV-TUNER



TV-Radio tuner PCI
TV PCI

VIDEOPHONE



Εικονοτηλέφωνο ISDN USB
Εικονοτηλέφωνο ISDN PCI

Ώρα για δράση...

DUAL DIGITAL CAMERA



Web camera & Φωτογραφική μηχανή



Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 http://www.crypto.gr

τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:



τηλ 0105386000 · τηλ 08001140000 · τηλ 0103838795 · τηλ 0103301031 · τηλ 08001133000 · τηλ 0105703100 · τηλ 08011186000 · τηλ 08001130000 · τηλ 080111150000 · τηλ 08001111000 · τηλ 08001112345

www.homenet.gr **ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0106017630 **ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ** •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0103840243 •COSMOS 0103835200 •FUTURE 0103300036 •INFOSUPPORT 0108843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ 0105200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ 0103843636 •PROTELESYS 0102529990 •KEL COMPUTERS 0108238170 **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ** •PT COMPUTERS 0107473448 **ΓΛΥΦΑΔΑ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0108945527 **ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109607290 **ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ** •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0109957657 •PC WORKS 0109936811 **ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ** •ΗΧΟΣ 0104082761 **ΚΟΛΩΝΟΣ** •FREE BYTES 0105132673 **ΜΑΡΟΥΣΙ** •ΔΙΟΔΟΣ 010 8050178 **ΜΟΣΧΑΤΟ** •POWER SYSTEM 0104833722 **Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0102856140 •SET UP COM 0102850226 **Ν.ΕΡΥΘΡΑΙΑ** •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0106254494 **Ν. ΣΜΥΡΝΗ** •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109317920 **ΝΙΚΑΙΑ** •DIGICOM 010 4914350 •PROGRES SOLUTION 0104953600 **ΠΑΓΚΡΑΤΙ** •OPTION COMP 0107521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ 0107562524 **Π.ΦΑΛΗΡΟ** •UNLIMITED 0109818288 **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0104101033 •SYSCOM 0104524548 •STEP 0104184391 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0105785801 •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0105782260, **ΧΑΛΑΝΔΡΙ** •AMMOS COMPUTERS 0106756381 **ΑΓΡΙΝΙΟ** •ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΓΡΙΝΙΟΥ 0641039213 **ΒΟΛΟΣ** •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 0421056949 •TELECOM CLUB 0421076777 **ΔΡΑΜΑ** •COMPUTER WORLD τηλ. 0521 032128 **ΕΔΕΣΣΑ** •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ 0381021888 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •UNICOMP 0810255655 •ΓΡΑΜΜΗ COMP 0810242618 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** •ZERO ONE 0310328728 •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP 0310837063 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ 0531081022 •ASMACOM HELLAS ΕΠΕ 0531083150 **ΛΑΜΙΑ** •ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΔΕΔΟΥΣΗΣ 0231 034796 •STEP COMPUTER 02310621752 **ΛΕΥΚΑΔΑ** •TECHOSHOP COMPUTERS 0645025885 **ΛΗΜΝΟΣ** •PC COM 0254071620 **ΜΥΤΙΛΗΝΗ** •NETWORK COMPUTERS 0251047934 **ΝΑΞΟΣ** •ΝΑΞΟΣ COMPUTERS 0285 023800 **ΡΑΦΗΝΑ** •DATA SYSTEM 0294025949 **ΡΟΔΟΣ** •SYNCOM 0241070160 **ΧΑΛΚΙΔΑ** •S/W H/W TECHNICS 0221022702 **ΧΑΝΙΑ** •PC HOUSE 0821051185 •ΤΟΜΑΔΑΚΗΣ 0821020452 **ΧΙΟΣ** •ΦΟΥΣΦΟΥΚΑΣ Μ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 0271042548

FANzine





Διαβάστε και το PDF αρχείο στο CD-ROM μας

THE 4th COMING

Απίστευτη ζέστη, λιώνω, σβήνω, χάνομαι! Όλοι έχουν πάρει φωτιά, παίκτες, GMs και servers. Παρανάλωμα του πυρός έχει γίνει η Althea, καθώς όλο και περισσότεροι νέοι παίκτες ξεκινούν τις περιπέτειές τους στον κόσμο μαγικό κόσμο του T4C.

Ομολογουμένως, η καλύτερη περίοδος για να δοθείς σε ένα παιχνίδι, ψυχή τε και σώματι, είναι το καλοκαίρι. Είσαι νυχθημερόν αραχτός, το διάβασμα αποτελεί παρελθόν (με ολίγες εξαιρέσεις), κανένας δεν σε πρήζει και το air condition είναι στο full. Ποιο είναι αυτό το παιχνίδι; Μα το T4C, φυσικά... Και on-line και RPG και Έλληνες συμπαίκτες! Μιλάμε για τρία σε ένα, με δώρο τους GMs! Θα το πάρετε εδώ ή να σας το τυλίξουμε για το σπίτι; Το προαναφερθέν παράδειγμα μιμήθηκαν αρκετοί νέοι φίλοι (και πλέον συνδρομητές του T4C), κι έτσι, αν και κάτι τέτοιο φαντάζει ονειρικό (καταρράκτες δακρύων κυλούν από τα μάτια του συντάκτη), τον Οκτώβριο το T4C κλείνει (ήχος κυμβάλων και τυμπάνων) τρία χρόνια ζωής! Δηλαδή το T4C είναι πιο μεγάλο από τον Goofy μου. Τον Οκτώβριο είναι τα τρία χρόνια και όχι τον Νοέμβριο, όπως είχα (λανθασμένα) υπολογίσει πέρυσι. Έτσι, λοιπόν, ο εορταστικός μήνας για εφέτος (και για πάντα από εδώ και στο εξής) θα είναι ο Οκτώβριος, κατά τον οποίο, όπως και πέρυσι, θα γίνει το "έλα να δεις". Για τις ανάγκες του μήνα αυτού αλλά και γενικότερα για την καλύτερη διασκέδαση των παικτών, έχει αρχίσει επιστράτευση νέων Game Masters, για να με βοηθήσουν στο δύσκολο αυτό έργο, μια και αρκετό καιρό τώρα παλεύω σχεδόν μόνος μου. Φροντίστε μέχρι την 1η Οκτωβρίου να έχετε χαρακτήρα 120 Level+, γιατί εάν δεν έχετε, δεν θα μπορείτε να απολαύσετε ΟΛΑ τα events...



Ο GMA-Ermis παραδίδει EverQuests. Κοιτάξτε εδώ πράμα...

TOP 20 ΠΑΙΚΤΩΝ T4C

Οι 20 κορυφαίοι παίκτες του T4C με το level τους.

1	Rand al Thor 181	11	Maximus 164
2	Giant-DG 177	12	Ishar 164
3	Hawk 173	13	Stark 162
4	SerpenT 172	14	Johny 161
5	QuickSilver 168	15	Vega 160
6	Rayne 168	16	Jodalar 160
7	Harvester 167	17	Hulk 159
8	Vindicator 166	18	NoFear 159
9	Killer-Knight 165	19	Agrios 159
10	Demarest 165	20	Endor 157

Ξεφυλλίζοντας

Από την ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε sites που ξετρυπώσαμε για εσάς και που πιστεύουμε ότι σας ενδιαφέρουν.



http://www.barrysworld.com/ Μία από τις μεγαλύτερες κοινότητες για on-line gaming, η οποία προσφέρει, εκτός από δεκάδες servers για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια (Counter-Strike, Half-Life, Quake, Ghost Recon, Age of Empires, Total Annihilation, Baldur's Gate 2, Dungeon Siege και δεν συμμαζεύεται), ειδήσεις, hardware & software reviews, game guides & patches και, βέβαια, fora για όλα τα γούστα. Αν είστε on-line gamer και δεν ξέρετε το Barrysworld, shame on you! Μάλλον θα πρέπει να επανορθώσετε και γρήγορα μάλιστα...



http://www.gamesgr.com/ Μία εξαιρετική και καλοσχεδιασμένη ελληνική σελίδα με αντικείμενο τα games! Σε αυτήν θα βρείτε reviews, previews, cheats, downloads, polls, top ten και forum. Αξίζουν συγχαρητήρια στα παιδιά που τη δημιούργησαν και τη συντηρούν, αφού έχουν κάνει επαγγελματική δουλειά. Και εις ανώτερα!



http://www.angelfire.com/wizard/hpfansite/ Ένα πολύ προσεγμένο και με μεγάλη ποικιλία ελληνικό fan site για τον Χάρι Πότερ και καθετί σχετικό με αυτόν. Περιέχονται, μεταξύ άλλων, gallery, wallpapers, fonts, Harry Potter browser, ειδήσεις για τις νέες κυκλοφορίες που σχετίζονται με τον Χάρι Πότερ και ένα πρωτότυπο role playing game μέσω... forum (με διαδρόμους του Χόγκουαρτς, αίθουσες καθηγητών, πίνακες ανακοινώσεων, βιβλιοθήκη, ακόμα και πρωτάθλημα Κουίντιτς!). Αν ο μικρός μαθητευόμενος μάγος σάς αρέσει, give it a try...



www.lordoftherings.gr Η αναγνώστριά μας Τατιάνα Ιακωβάκη (Tiakov@vodafone.gr) μάς γράφει:

"Είμαστε μία ομάδα από 4 άτομα και ασχολούμαστε με το site αυτό, αν και όχι επαγγελματικά. Φιλοδοξούμε να γίνουμε το πιο πλήρες site σχετικά με τον Τόλκιν (ταινίες και βιβλία) στο ελληνικό domain."

Το site είναι όντως πλήρες με ειδήσεις, φήμες, λεπτομέρειες για την παραγωγή και τους συντελεστές των ταινιών, trailers, πολλά fora κ.ο.κ. Η Τατιάνα μάς ζητά να παρουσιάσουμε το site, το έχουμε όμως ήδη κάνει στο τεύχος 148 (Φεβρουάριος 2002), στη σελ. 26. Check it out!

B.SOKAL

SYBERIA

PC CD ROM

Από τον δημιουργό του Amerzone!





ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (010) 6595630-5, FAX: (010) 6595636, beacon@beacon.gr

CLANS AND LEAGUES



Μια ελληνική μοίρα... on-line!

335th GREEK SQUADRON

Η στήλη μας... πετάει στα ουράνια αυτόν το μήνα, μια και δεν θα μπορούσαμε να χαλάσουμε το χατίρι του φίλου μας Γιώργου "335th _GRPlaton" Μανούσου (georgemanou@hotmail.com), ο οποίος μας έστειλε το ακόλουθο e-mail:

"Παρατήρησα ότι στα τελευταία τεύχη παρουσιάζετε ελληνικά sites από διάφορα παιχνίδια. Δράττομαι της ευκαιρίας, λοιπόν, να σας παρακαλέσω να παρουσιάσετε ένα ελληνικό site που ανήκει στην 335th_ virtual flying squad.

Η 335 είναι μια ελληνική μοίρα που έχει δημιουργηθεί εδώ και έξι μήνες, αλλά η ιστορία των μελών της πάει δύο χρόνια πίσω. Είμαστε φανατικοί των flight simulators και γνωριστήκαμε από το Combat Flight Simulator της Microsoft. Ενα από τα πράγματα που μας ένωσε ως ομάδα και μας έδωσε την ώθηση να δημιουργήσουμε την 335 είναι ότι είμαστε φανατικοί του on-line gaming. Δεν χρειάζεται να αναφέρω πόση διαφορά υπάρχει στο ίδιο παιχνίδι όταν παίζεις μόνος σου και όταν παίζεις on-line.

Ενας από τους βασικότερους λόγους που σας στέλνω το mail είναι γιατί ελπίζω ότι θα δημοσιοποιηθεί και μέσα από αυτό θα μας γνωρίσουν και θα έρθουν σε επαφή μαζί μας άνθρωποι που τους αρέσουν τα flight simulators και θα ήθελαν να νιώσουν τη διαφορά παίζοντας on-line. Τη συγκεκριμένη εποχή η ομάδα παίζει πολύ το IL2 STUMOVIK, το καλύτερο simulator επί του παρόντος, ενώ οι on-line συναντήσεις μας γίνονται στο hyper lobby (που είναι άγνωστο σε πάρα πολλούς και δεν έχει διαφημιστεί όσο θα έπρεπε). Κλείνω ευχόμενος μέσα από τις σελίδες του περιοδικού σας να μας γνωρίσουν και να μας επισκεφτούν όσοι ενδιαφέρονται να παίξουν μαζί μας και έτσι να αυξήσουμε τον αριθμό των μελών μας! Παρακάτω δίνω τη διεύθυνσή του hyper lobby και το URL της 335.

335: http://www.geocities.com/greeksquadron_335th/

hyper lobby: http://hyperfighter.jinak.cz/"

Το site της μοίρας

Η 335 διαθέτει ένα όμορφο και λειτουργικό site, όπου, μεταξύ άλλων, μπορείτε να βρείτε roster, τη δομή και την ιεραρχία της μοίρας, κώδικα συμπεριφοράς για τους πιλότους (code of conduct), καθώς και ορισμένα χρήσιμα links. Αξίζει να διαβάσετε ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα από τον κώδικα συμπεριφοράς, που δείχνει τη σοβαρότητα με την οποία τα μέλη της μοίρας αντιμετωπίζουν το ρόλο τους σε αυτήν:

"1. Γενικά

α. Ολοι οι εικονικοί πιλότοι του club υποχρεούνται να σέβονται όλους τους εικ. πιλότους του Hyperlobby και των άλλων δικτυακών τόπων, όπου λαμβάνουν χώρα δραστηριότητες της 335 μοίρας.

β. Ολοι οι εικ. πιλότοι του club υποχρεούνται να μην εμπλέκονται σε καβγάδες και διαμάχες με άλλους εικ. πιλότους, εντός ή και εκτός της 335 μοίρας.

γ. Το vulching (= το να κάνεις κύκλους πάνω από το εχθρικό αεροδρόμιο και να επιτίθεσαι σε αεροσκάφη που είναι έτοιμα να απογειωθούν ή τροχοδρομούν) δεν είναι αποδεκτό από την 335 μοίρα, εκτός από την περίπτωση που έχει δοθεί, σαφώς, αντίστοιχη εντολή από τη διοίκησή της.

δ. Ολοι οι εικ. πιλότοι ενθαρρύνονται να εμπλέκονται σε μάχη, αναζητώντας αξιόλογους εικ. πιλότους για να αναμετρηθούν μαζί τους."

Φίλοι μας, ευχόμαστε κι εμείς με τη σειρά μας η παρουσίαση της μοίρας σας να προσελκύσει σε αυτήν ακόμα περισσότερα μέλη για πιο συναρπαστικές αερομαχίες. Fly high!



ΤΟ ΕΠΟΣ ΤΩΝ ΦΑΡΣΙΕΡ

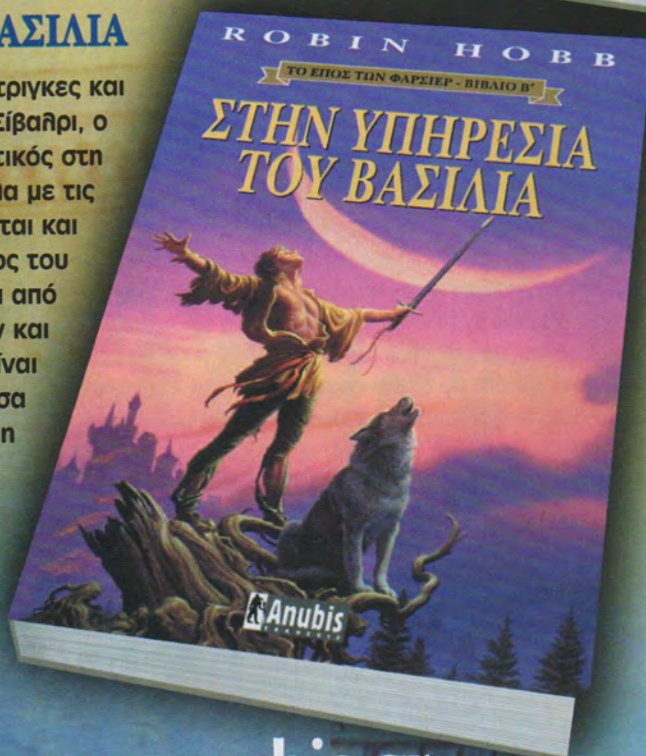
R O B I N   H O B B

Τα 2 πρώτα βιβλία της τριλογίας που θα σας συναρπάσουν!



Ο ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΟΣ ΕΚΤΕΛΕΣΤΗΣ

Μια ιστορία πλημμυρισμένη από μαγεία, συμφορές, ηρωισμό, αλλά και ατίμωση, πάθος και περιπέτεια. Ο νεαρός Φιτζ, νόθος γιος του πρίγκιπα Σίβαλρι, αντιμετωπίζεται ως απόβλητος απ' όλους τους ευγενείς, εκτός από τον δαιμόνιο βασιλιά Σρουντ που του διδάσκει κρυφά την τέχνη της δολοφονίας. Ενώ οι βάρβαροι λεηλατούν τις ακτές, ο Φιτζ μεγαλώνει και ωριμάζει. Σύντομα θα αντιμετωπίσει την πρώτη του επικίνδυνη αποστολή που θα τον κλονίσει. Αν και κάποιοι τον θεωρούν απειλή για το θρόνο, ίσως ο Φιτζ να αποδειχθεί το κλειδί για την επιβίωση του βασιλείου.



ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ

Μια συναρπαστική ιστορία, γεμάτη ίντριγκες και προδοσίες, με πρωταγωνιστή το νεαρό Φιτζ Σίβαλρι, ο ρόλος του οποίου θα είναι καταλυτικός στη διάσωση του βασιλείου. Παράλληλα με τις επιθέσεις των πειρατών το βασίλειο βάλλεται και εκ των έσω, καθώς ο θρόνος του ταλαιπωρημένου βασιλιά απειλείται από προδοσία. Ο νεαρός Φιτζ, αν και καταρρακωμένος στο σώμα και στην ψυχή, είναι αποφασισμένος να υποστηρίξει τον βασιλιά. Μέσα από το έργο αναδύεται η λογική, αλλά και η περίπλοκη ανθρώπινη φύση.

Το έργο ολοκληρώνεται σε 3 τόμους

Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr



GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ

KORNELIA TAKACS: Η γυναίκα-θρύλος του Quake

Ποιος είπε ότι διασημότητες υπάρχουν μόνο στην τηλεόραση, στον κινηματογράφο, τον αθλητισμό και στα μεγάλα σαλόνια; Ετοιμαστείτε να υποδεχθείτε μια διασημότητα της διεθνούς σκηνής του gaming!

Μία από τις ελάχιστες επαγγελματίες gamers θηλυκού γένους που έχουν καταφέρει να αναρριχηθούν σε υψηλές θέσεις της παγκόσμιας κατάταξης της CPL (http://www.thecpl.com, η περίφημη Cyberathlete Professional League, η οποία διοργανώνει τουρνουά με μεγάλα έπαθλα σε δημοφιλή παιχνίδια όπως τα Counter-Strike, Quake 3, Alien vs Predator 2 και Unreal Tournament, με έπαθλα που φτάνουν και τα 200.000 δολάρια!) είναι η Kornelia Takacs που σας παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος. Η εικοσιπεντάχρονη Kornelia γεννήθηκε στη Βουδαπέστη της Ουγγαρίας αλλά τα τελευταία εννιά χρόνια ζει στο Λος Αντζελες, ενώ οι διακρίσεις που έχει πετύχει παίζοντας το αγαπημένο της Quake είναι αξιοζήλευτες: Πρώτη στο GDC 98 Quake tournament, πρώτη στο All Female Quake tournament, πρώτη στο Queen of the Hill και το Rocket Arena tournament, δεύτερη στο Frag 4 (Quake 3), έβδομη στο Frag 1, όγδοη στην Quake Con 99!



Το 2001 η Kornelia συνεργάστηκε με το γνωστό gaming δίκτυο GameSpy, συμμετέχοντας στην "Kornelia Challenge": Οποιος ήθελε, μπορούσε να δηλώσει συμμετοχή και να διαγωνιστεί εναντίον της, κερδίζοντας βραβεία όχι μόνο αν τη νικούσε, αλλά έστω και αν κατάφερνε να πετύχει ένα και μόνο frag εναντίον της (στο Quake 3). Η Kornelia συμμετείχε επίσης σε ακόμα μία διεθνή league παικτών, την PGL (Proffesional Gamers League - ήταν η πρώτη που ιδρύθηκε πριν από πέντε χρόνια, ενώ λίγο μετά ακολούθησε η CPL. Ενα εξαιρετικά ενδιαφέρον άρθρο για την ιστορία των δύο leagues και γενικότερα για το επαγγελματικό gaming μπορείτε, ειρήσθω εν παρόδω, να βρείτε στη διεύθυνση http://www.gamespot.com/features/virtual/index.html).



Η Kornelia διαθέτει ένα προσωπικό site στη διεύθυνση http://www.threedgraphics.com/kornelia/default.htm. Εκεί θα μάθετε πολλά και για το άλλο χόμπι της, πέρα από το gaming, το οποίο είναι οι... παλιές πυξίδες χειρός! Στη διεύθυνση http://www.threedgraphics.com/kornelia/compass/compass.htm υπάρχει μία σελίδα με τις αγαπημένες της αντίκες του είδους...

Την έχουν αποκαλέσει "βασίλισσα" και "θεά του Quake", τίτλο που, εκτός από αυτήν, μόνο η Stevie "Killcreek" Case (την έχουμε παρουσιάσει στο πρώτο τεύχος του περιοδικού "Power Gamer") και η Succubus διεκδικούν επάξια. Συνεντεύξεις της έχουν δοθεί στα μεγαλύτερα περιοδικά του χώρου και όχι μόνο (χαρακτηριστικό παράδειγμα το "Playboy" - χωρίς "πικάντικες" φωτογραφίες πάντως!).

Demos της, για να παρακολουθήσετε από κοντά το παιχνίδι της, μπορείτε να κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://www.challenge-tv.com/demos/index.php3?team=kornelia.

Πάντως, όσοι την έχουν γνωρίσει από κοντά, συμφωνούν πως είναι μια απλή κοπέλα, που της αρέσει η μουσική (rythm & blues και καλλιτέχνες της Motown), η ουγγαρέζικη κουζίνα και η καλή παρέα. Πώς αισθάνεται όταν τραβά την προσοχή ως γυναίκα που παίζει ένα κατά βάση "αντρικό" παιχνίδι; Οπως δηλώνει η ίδια, στα παιχνίδια για υπολογιστή το φύλο δεν μπορεί να επηρεάσει το αποτέλεσμα ενός αγώνα. Δέχεται πως τράβηξε πολλά μάτια επάνω της από τη στιγμή που άρχισε να δείχνει την αξία της στα μεγάλα τουρνουά, προσθέτει όμως πως, κατά τη γνώμη της, αυτό δεν οφείλεται κατά κύριο λόγο στο ότι είναι γυναίκα, αλλά στο ότι παίζει πολύ καλά. Σκοπεύει να συνεχίσει το επαγγελματικό gaming στο Quake 3, καθώς και τις εμφανίσεις της στα μεγάλα τουρνουά.

Σίγουρα, πάντως, δεν θα πρέπει να ανησυχεί, αφού οι "βασίλισσες" εκθρονίζονται δύσκολα!

Η θρυλική σειρά

THE SWORD OF SHANNARA

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!

Ο θρύλος αρχίζει σε έναν κόσμο χαμένο πια στο παρελθόν, όπου το αρχέγονο Κακό έχει ωθήσει την ανθρωπότητα σε ατέλειωτους πολέμους εναντίον των υπόλοιπων φυλών της Γης. Μία χιλιετία μετά, ο νεαρός Σι Όμσφορντ, ο τελευταίος απόγονος του βασιλικού οίκου των Σανάρα, μαθαίνει από τον μυστηριώδη βλοσυρό ξένο Άλανον, που κατέχει την παράξενη και μυστική τέχνη των Δρυΐδων, ότι ο Άρχοντας Μάγος σχεδιάζει για άλλη μία φορά να καταστρέψει τον κόσμο. Το μοναδικό όπλο που μπορεί να νικήσει τις Δυνάμεις του Σκότους είναι το Σπαθί των Σανάρα και εκείνος που θα το σηκώσει, θα πρέπει να είναι ένας γνήσιος απόγονος του οίκου. Έτσι, στον Σι στηρίζουν τώρα όλες οι φυλές τη σωτηρία τους.

"Θαυμάσιο! Απόλαυσα κάθε στιγμή του."
- Frank Herbert, συγγραφέας του Dune

"Ο Brooks ξεδιπλώνει μια συναρπαστική περιπέτεια, που χαρακτηρίζεται από έντονη δράση και ένα πλήθος ευφυών χαρακτήρων. Αν και πρόκειται για το πρώτο μυθιστόρημά του, αποτελεί μια εξαίσια ιστορία της λογοτεχνίας του φανταστικού, που απευθύνεται σε ώριμους αναγνώστες."
- ALA Booklist

The Sword of Shannara
TERRY BROOKS
ΤΟ ΣΠΑΘΙ ΤΩΝ ΣΑΝΑΡΑ
Τόμος Α'
Anubis

ΣΑΝΑΡΑ
Τόμος Β'
Anubis

Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

MODified. gaming

NEVERWINTER NIGHTS

Νέες περιπέτειες στον κόσμο του NWN

"Ατελείωτες nights πέρασα με το Neverwinter Nights. Ευχήθηκα ποτέ ο winter να μην έρθει, never ever! Ετσι, θα μπορούσα να απολαύσω περιπετειώδεις nights στην πόλη του Neverwinter. Ομως για στάσου... Μου φαίνεται ότι μπορώ να περάσω περιπετειώδεις nights και σε άλλες πόλεις!" Οπως καταλάβατε όλοι, η στήλη "MODified Gaming" αυτού του μήνα είναι αφιερωμένη στο top RPG της χρονιάς (βασισμένο στο D&D 3rd Edition) και θα σας προσφέρει δέκα (!) μοναδικές περιπέτειες, τις οποίες μπορείτε να απολαύσετε είτε σε single player είτε σε multiplayer! The adventure begins...

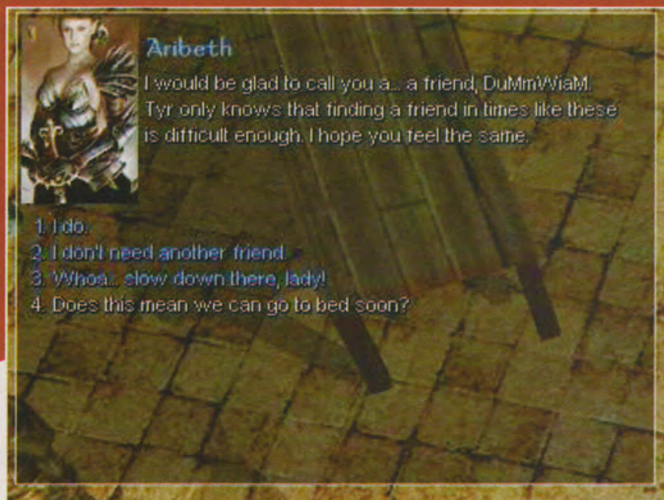
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr



Στις αρχές Ιουλίου τα πράγματα ήταν πολύ δύσκολα. Το Warcraft III με είχε συνεπάρει, παραληρούσα και, το χειρότερο όλων, ήταν ότι δεν μπορούσα να σταματήσω να παίζω! Ομως, το μοναδικό παιχνίδι που κατάφερε να με ξεκολλήσει από το Warcraft III: Reign Of Chaos βρέθηκε και ήταν το Neverwinter Nights. Και όχι απλώς με ξεκόλλησε, αλλά ούτε καν μπήκα στη διαδικασία του Battle.Net, όπου υπό φυσιολογικές περιστάσεις θα ανησυχούσα μήπως έπασχα από ανίατη ασθένεια (διότι η ισότητα είναι γνωστή: Blizzard=Battle.Net).



Το καλό με το NWN είναι ότι ενσωματώνει καλύτερα από κάθε άλλο RPG μέχρι σήμερα τους κανόνες του D&D και παράλληλα δίνει τη δυνατότητα για τη δημιουργία περιπετειών με το Aurora Toolset και την ύπαρξη DM στις online παρτίδες σας. Δεν έχει περάσει ούτε ένας μήνας από τότε που κυκλοφόρησε το παιχνίδι και οι απανταχού πωρωμένοι ξεκίνησαν να δημιουργούν περιπέτειες (κόσμους) για το NWN, ούτως ώστε όλοι εμείς να μπορούμε να τις απολαύσουμε. Από τις περιπέτειες που μάζεψα στο σκληρό μου διάλεξα τις δέκα καλύτερες, για να τις απολαύσετε και εσείς, είτε μόνοι σας είτε με τους φίλους σας. Οι περιπέτειες απευθύνονται, ως συνήθως, σε περισσότερα από ένα άτομα και σε συγκεκριμένου levels χαρακτήρα. Πριν να προχωρήσω στην αναλυτική παρουσίαση κάθε περιπέτειας, επιτρέψτε μου να σας δώσω ορισμένες πληροφορίες για το πού θα



Από τις πιο αστείες επιλογές στους διαλόγους του Neverwinter Nights.



Μπαίνοντας στο παιχνίδι με τον DM Client, μπορείτε να κάνετε τα πάντα ανά πάσα στιγμή! Αυτή είναι η δύναμη του NWN, ο DM.

βρείτε το αρχείο κάθε περιπέτειας και πώς θα το εγκαταστήσετε στο σκληρό δίσκο σας!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Η διαδικασία εγκατάστασης κάθε module (οι περιπέτειες ονομάζονται modules) για το Neverwinter Nights είναι πολύ απλή. Παίρνετε το zipped αρχείο της περιπέτειας και κάνετε unzip τα περιεχόμενά του στο directory "modules" του Neverwinter Nights. Υπό φυσιολογικές συνθήκες το directory αυτό πρέπει να υπάρχει στο Neverwinter Nights, αλλά να είναι άδειο. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να το γεμίσετε με τις περιπέτειές σας! Προκειμένου να παίξετε μια περιπέτεια, θα μπείτε κανονικά στο παιχνίδι (είτε σε multiplayer, είτε σε single player, ή και με τον DM client), θα ξεκινήσετε New Game και, αντί να επιλέξετε κάποιο από τα chapters του Neverwinter Nights, θα κάνετε κλικ στην τελευταία επιλογή Other Modules. Από εκεί θα πάτε σε ένα άλλο μενού, στο οποίο θα βρείτε λίστα με ΟΛΕΣ τις περιπέτειες που έχετε βάλει στο directory "modules" του Neverwinter Nights. Επιλέξτε αυτή που θέλετε να παίξετε και η περιπέτειά σας ξεκινά! Προσοχή: Εάν θέλετε να παίξετε ένα module σε multiplayer, πρέπει όλοι όσοι θέλουν να παίξουν, να το έχουν τοποθετήσει στο directory του Neverwinter Nights.

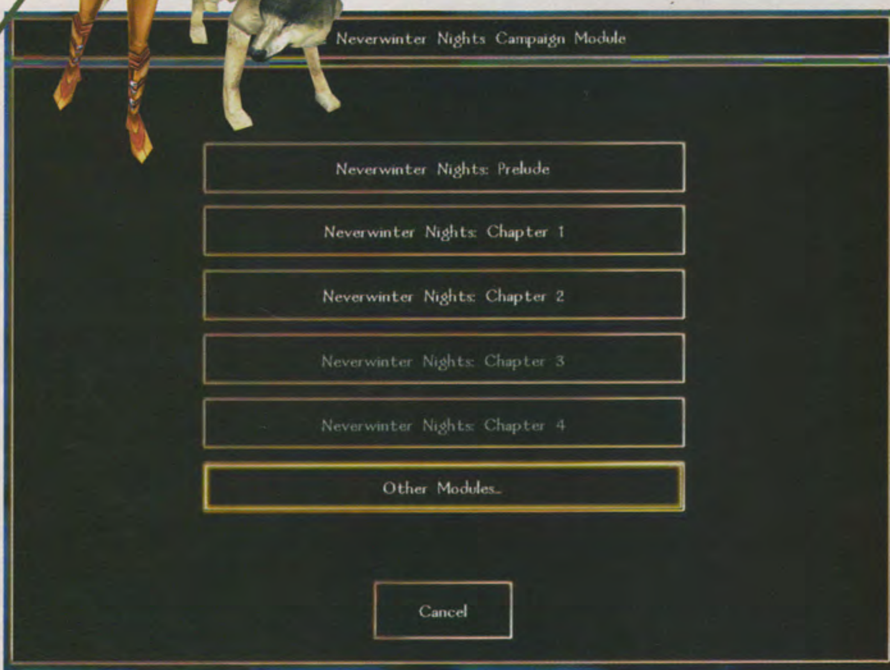
Ολα τα modules που παρουσιάζονται από τη στήλη θα τα βρείτε στο site μου www.rpg.gr, στο τμήμα του Neverwinter Nights, μαζί με αρκετά ακόμα που, εξαιτίας έλλειψης χώρου, δεν κατάφερα να παρουσιάσω από τη στήλη. Τα modules θα τα παρουσιάσω με αλφαβητική σειρά, αναφέροντας σε ποια levels χαρακτήρων απευθύνονται και για πόσους παίκτες! Here goes...

CONTEST OF CHAMPIONS
Levels: Ολα
Παίκτες: 4vs4

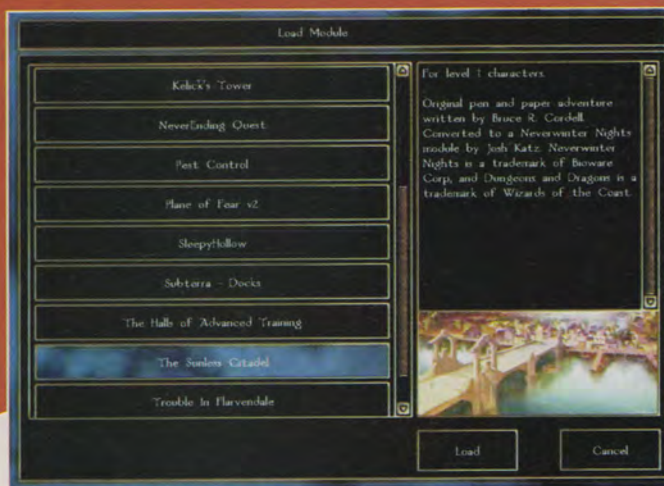
Πρόκειται για το πρώτο module που έχει βγει για το Neverwinter Nights από την



Το NeverWinter Nights είναι ένα παιχνίδι στο οποίο καλείστε να δείξετε... χαρακτήρα!



Από το αρχικό μενού του παιχνιδιού επιλέγετε New και στη συνέχεια το Menu Other Modules...



Αφού έχετε επιλέξει Other Modules, θα εμφανιστούν όλες οι περιπέτειες που έχετε στο directory modules του Neverwinter Nights.



Κάνοντας cast το spell armor. Με ξετρελαίνουν τα λόγια που ακούγονται κατά τη διάρκεια του spellcasting. Κόβω φλέβες μιλάμε.

ίδια την Bioware, το οποίο δεν είναι ακριβώς περιπέτεια, αλλά κάτι σαν arena για μάχες μεταξύ παικτών. Οι παίκτες παρατάσσονται σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων και επιδίδονται σε ατελείωτες μάχες! Ξύλο μετά μουσικής που λένε.

DUNGEON OF DOOM

Levels: 10-15

Παίκτες: 2-3

Κλασική Dungeon Crawl περιπέτεια, δηλαδή εξερεύνηση του μπουντρουμιού και σφάξιμο όποιου βγει μπροστά μας! Τα μαγικά αντικείμενα και οι ανταμοιβές κυμαίνονται σε λογικά επίπεδα.

ISLAND OF DOOM

Levels: 8-12

Παίκτες: 2-4

Αυτή η περιπέτεια είναι φοβερά δύσκολη και θα αποτελέσει πρόκληση για όλους τους παίκτες που θα τη δοκιμάσουν. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι είναι και υπερβολική! Παρόλ' αυτά έχει πλάκα να τη δοκιμάσετε.

NEVERENDING QUEST

Levels: 5-20

Παίκτες: 12

Η περιπέτεια αυτή είναι λίγο πιο ψαγμένη και έχει αρκετά ενδιαφέροντα quests. Θα χρειαστείτε περίπου 5 με 6 ώρες για να την ολοκληρώσετε.

PLAIN OF FEAR V 2.0

Levels: 18-20

Παίκτες: 2-8

Εδώ έχουμε να κάνουμε με την πιο high level περιπέτεια που έχει βγει μέχρι τώρα. Αρκετά καλή δουλειά, μπόλικα τέρατα και ουκ ολίγοι θησαυροί! Βρείτε δυ-

MOD news!

Ο φίλος της στήλης μας Blacki Coder (δυστυχώς δεν μου είπε το κανονικό του όνομα) με ενημέρωσε αναλυτικά για την ύπαρξη 6 mods για το Baldur's Gate II! Εξι ο Black, άλλα τρία που ξέρω εγώ, σύνολο εννιά. Νομίζω ότι μπορώ να κάνω ανετότατα ένα ακόμα αφιερωματάκι σε modifications για το Baldur's Gate II, το κορυφαίο (μετά το Neverwinter Nights) RPG όλων των εποχών! Εάν κάποιος από εσάς γνωρίζει mods για Baldur's Gate II τον παρακαλώ γονυπετής (!) να μου στείλει τα links, ούτως ώστε να είναι πιο πλήρες το αφιέρωμα. Προτού κλείσω, να ευχαριστήσω και τους Κώστα Χατζαρόπουλο, Βαγγέλη Ιωαννίδη, Νίκο Τσαγγαδούρα και Παντελή Γεωργιάδη για τα ενημερωτικά και συγχαρητήρια e-mails που μου έστειλαν. Keep up the good work guyz. Χρειάζομαι τη συμπαράστασή σας για να ξέρω ότι κάποιος εκεί έξω αγαπάει αυτή τη στήλη (εκτός από μένα, φυσικά :P).

Βγήκε το modification Thievery για το Unreal Tournament! Πριν από δύο τεύχη είχα κάνει μια αναφορά σε αυτό. 122MB είναι και τη στιγμή που πληκτρολογούνται αυτές οι γραμμές, η 64άρα ISDN μου το κατεβάζει. Μόλις ολοκληρώσω το download, πρέπει να κατεβάσω και το πρώτο patch που βγήκε. Οταν τελειώσω με το καλό, θα δω τι λέει το mod (υποψιάζομαι ότι είναι πολύ καλό) και το πιθανότερο είναι να του κάνω αφιέρωμα στο επόμενο τεύχος.

Τρίτη και τελευταία κλήση για τη δημιουργία ελληνικού mod. Ηδη έχουν ανταποκριθεί περίπου δέκα άτομα και έχω αποθηκεύσει τα e-mails τους. Αρχές Σεπτεμβρίου θα κανονίσω το πρώτο on-line meeting, ούτως ώστε να γνωριστείτε μεταξύ σας, να δούμε τι ξέρει ο καθένας και να αποφασίσουμε τι mod θα κάνουμε! Προσωπικά θα προτείνω κάτι σε Warcraft III ή Neverwinter Nights ή Quake III. Οσοι από εσάς θέλετε να συμμετάσχετε σε αυτή την προσπάθεια, στείλτε μου ένα e-mail στο DuMmWiaM@otenet.gr

Κοιτάξτε να δείτε πόσο γρήγορα αλλάζουν οι καταστάσεις: Βγαίνει το Dungeon Siege πριν από δύο μήνες. Αρχίζουν όλοι "Α","ΟΥ!","Ποπό πώρωση!", "Λιώνω, σβήνω, χάνομαι, τι παιχνιδάρα είναι αυτή!". Δεν περνάνε δύο μήνες, γίνονται δύο τεράστια μπαμ (Warcraft III, Neverwinter Nights) και τώρα ποιος θυμάται το Dungeon Siege! Δεν λέω, όλο και κάποιοι θα ασχολούνται ακόμα, αλλά κατά κύριο λόγο το παιχνίδι το προσπεράσαμε, μια και ήταν απλώς ένα Hack'n'Slash RPG, με άψογα γραφικά, χαριτωμένο leveling σύστημα και ατελείωτα items. Παρόλα αυτά, όμως, η κοινότητα του Dungeon Siege έχει να δείξει αρκετά πολλά υποσχόμενα modifications, τα οποία σίγουρα θα παρουσιαστούν από την παρούσα στήλη. Αναμείνατε, λοιπόν, μέχρι να μαζέψω στο σκληρό μου καμιά δεκαριά και θα έχετε το αφιέρωμά σας!

νατούς συντρόφους και προσπαθήστε να επιβιώσετε στην Plain Of Fear. Στο module αυτό καλό θα ήταν να υπήρχε και DM.

SLEEPY HOLLOW

Levels: 10+

Παίκτες: 2 +

Μην εξαπατάστε από το όνομα. Αυτή η περιπέτεια δεν έχει να κάνει με την ομώνυμη ταινία του ακέφαλου καβαλάρη. Είναι μια καθαρά PvP Arena, η οποία περιέχει και ένα μικρό side quest για να μη βαριέστε εάν δεν βρίσκετε αντίπαλο! Εχει πολλή πλάκα.

THE HALLS OF TRAINING

Levels: Ολα

Παίκτες: 1-24

Δεν πρόκειται ακριβώς για περιπέτεια αλλά για trainer, που σας επιτρέπει, με τη χρήση των NPCs που υπάρχουν, να γίνετε ό,τι class, race και level θέλετε και να εξοπλίσετε το χαρακτήρα σας με όποια spells, items, weapons και armors θέλετε! Ενδιαφέρον :)

THE SUNLESS CITADEL

Levels: 1

Παίκτες: 2-4

Οσοι από εσάς προέρχεστε από το χώρο του Dungeons & Dragons, σίγουρα θα αναγνωρίσετε αυτό το όνομα. Συγκεκριμένα αυτή είναι η πρώτη περιπέτεια που εξέδωσε η Wizards Of The Coast (συγγραφέας Bruce R.Cordell) για το D&D 3rd Edition. Το the Sunless Citadel είναι μια όσο το δυνατόν πιο πιστή μεταφορά της περιπέτειας στον κόσμο του Neverwinter Nights.

Trouble In Flarvendale

Levels: 3-6

Παίκτες: 2-4

Μια περιπετειούλα βασισμένη στον κόσμο του Forgotten Realms. Αποτελείται από δύο μεγάλα quests και αρκετά encounters.

Village Of Staedwall

Levels: 1-10

Παίκτες: 2-10

Αυτή η περιπέτεια είναι η βάση από την οποία μπορούν οι χαρακτήρες να ξεκινούν οποιαδήποτε campaign τους. Αποτελείται από ένα χωριουδάκι στο οποίο υπάρχει ό,τι μπορεί να χρειαστούν οι παίκτες. Οπότε, μόλις τελειώνουν κάθε περιπέτεια, θα γυρνάνε πίσω για ανεφοδιασμό και μετά θα ξαναφεύγουν για τις νέες περιπέτειές τους! PC

BONUS MOD: BID FOR POWER 1.2
http://www.planetquake.com/bidforpower

Bid For Power είναι το όνομα το πρώτου modification, το οποίο μεταφέρει τον κόσμο του Manga και Anime στο γραφικό περιβάλλον του Quake III: Arena. Αρχικά είχε δημιουργηθεί η εντύπωση ότι πρόκειται για κάτι σαν Dragonball Z, αλλά αργότερα ξεκαθαρίστηκε ότι πρόκειται για τελείως διαφορετικό project, μια και υπήρχε κάτι αντίστοιχο υπό δημιουργία από μία άλλη mod team. Δυστυχώς, το Dragonball Z mod για το Quake III: Arena ακόμα δεν είναι έτοιμο, οπότε το μοναδικό Anime/Manga modification που έχουμε στα χέρια μας είναι αυτό, το Bid For Power version 1.2. Το αρχείο εγκατάστασης του Bid For Power mod θα το βρείτε στο directory του CD "/modifications/" και έχει το όνομα "Bid For Power1.2.exe". Η διαδικασία εγκατάστασης είναι σχετικά απλή. Αφού έχετε εγκαταστήσει το Quake III: Arena στο σκληρό δίσκο σας και το έχετε patchάρει στην έκδοση 1.31, δεν έχετε παρά να τρέξετε το αρχείο "Bid For Power1.2.exe". Προσοχή χρειάζεται όταν σας ζητηθεί το directory του σκληρού δίσκου σας όπου βρίσκεται το Quake III: Arena, να δώσετε το σωστό και όχι αυτό που θα εμφανιστεί αυτόματα στην μπάρα. Μόλις τα τελειώσετε όλα αυτά, μπορείτε να απολαύσετε το Bid For Power, τρέχοντας το αντίστοιχο εικονίδιο από το desktop σας.



Με το που μπείτε στο βασικό μενού, το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να καθορίσετε τα πλήκτρα για το Bid For Power. Επιλέξτε πώς θα κάνετε Recharge το KI, πώς θα μπαίνει σε Turbo mode ο χαρακτήρας σας και, τέλος, πώς θα πετάει. Αφού, λοιπόν, τα κάνετε όλα αυτά και από την επιλογή Player (στα Options) διαλέξετε ποιον χαρακτήρα θα έχετε (γιατί κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικά spells), είστε έτοιμοι να παίξετε Bid For Power. Σας συνιστώ να παίξετε multiplayer το Bid For Power, μια και τα Bots δεν είναι και τόσο αξιόλογα (κάπως κολλάνε). Το gameplay του Bid For Power είναι πολύ απλό. Ο σκοπός σας είναι παρόμοιος με αυτόν του Quake III: Arena, μόνο που οι χαρακτήρες μπορούν να πετούν και να έχουν special δυνάμεις (και όχι όπλα)! Κάτω αριστερά υπάρχει μια μπάρα ενέργειας, το KI. Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε μια επίθεση ή μπαίνετε σε Turbo Mode, ο χαρακτήρας καταναλώνει KI. Το KI αναπληρώνεται πατώντας ένα ειδικό πλήκτρο και ο χαρακτήρας ακινητοποιείται γεμίζοντας την ενέργειά του. Σε περίπτωση που πετάτε, τότε το KI αναπληρώνεται πιο αργά! Οταν ξεκινάτε να παίζετε μια πίστα, ο χαρακτήρας σας μπορεί να κάνει ελάχιστα spells, όμως όσο περισσότερα frags κερδίζετε (δηλαδή σκοτώνετε τον αντίπαλο) σας δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιείτε όλο και περισσότερες δυνάμεις. Οσο πιο ισχυρή είναι μια δύναμη (επίθεση) τόσο περισσότερο KI καταναλίσκεται όταν τη χρησιμοποιείτε. Το Bid For Power έχει ειδικά διαμορφωμένες κορυφαίες πίστες, οι οποίες θυμίζουν πολύ τον κόσμο του DragonBall Z (επειδή δεν είμαι του χώρου, έχει κάποιο όνομα αυτός ο κόσμος;). Πρόκειται για ένα από τα πιο ολοκληρωμένα και άκρως διασκεδαστικά mods που έχω παίξει (πετάτε, τρέχετε, αμολάτε spells). Ειδικά σε multiplayer, είναι άψογο. Υπάρχει στο Internet και μία έκδοση του ίδιου mod, με όνομα Bid For Power Tournament, η οποία είναι κοντά στα 250+ Mega Byte (δυστυχώς έχασα το link). Την κρατάω μέχρι το "PC Master" να συνοδεύεται από DVD... Τότε θα σας την προσφέρω απλόχερα :).







Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Βαγγέλης Κράτσας

Και αυτόν το μήνα, φίλοι μας, έχουμε να σας παρουσιάσουμε αρκετά νέα προϊόντα και ειδήσεις από το χώρο της φαντασίας και της στρατηγικής. Νέα έκδοση για το Star Wars D20, rulebook και campaign για το Call of Cthulhu, οδηγίες για το Lord of the Rings card game στα ελληνικά, καθώς και η δυνατότητα να φτιάξετε τη δική σας κάρτα Magic (σε συνεργασία με άλλους παίκτες) είναι ορισμένα από όσα ξεχωρίσαμε. Καλή διασκέδαση!

SWASHBUCKLING ADVENTURES

ΕΝΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ CAMPAIGN

Πριν από 200 χρόνια υπήρχε ένας διαφορετικός κόσμος, ένας κόσμος όπου γενναίοι μουσκετοφόροι πολεμούσαν την αδικία στο όνομα του βασιλιά, τολμηροί πειρατές γίνονταν πλούσιοι σε ένα βράδυ και τα ζητήματα τιμής λύνονταν με δύο ξίφη. Αυτός είναι ο κόσμος του Ερολ Φλιν, του Αλέξανδρου Δουμά και του Κόμη Μόντε Χρίστο. Είναι ο κόσμος του Swashbuckling Adventures. Στις σελίδες του βιβλίου θα βρείτε:

- Ολα όσα χρειάζεστε για να δημιουργήσετε ένα swashbuckling campaign, χρησιμοποιώντας το δημοφιλές d20 σύστημα
- Λεπτομέρειες για την Thea, τον κόσμο του παιχνιδιού ρόλων 7th Sea
- Πάνω από 10 νέες βασικές κλάσεις όπως το ληστή και τον ιεροεξεταστή
- Περισσότερες από 90 prestige classes
- Νέους κανόνες για ναυτικές μάχες, μεγάλες μάχες και δημιουργία πλοίων
- Νέα μαγικά αντικείμενα και τεχνουργήματα
- Εναν λεπτομερή χάρτη της Thea και συμβουλές για να εισαγάγετε τα περιεχόμενα του βιβλίου σε οποιονδήποτε κόσμο

Για να χρησιμοποιήσει το Swashbuckling Adventures ο DM θα πρέπει να έχει το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group.

Τιμή: € 45,50 **Διάθεση Κάισσα**

STAR WARS REVISED

Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ "ΠΟΛΕΜΟΥ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ" ΣΕ D20

Ζήσε στον πιο συναρπαστικό φανταστικό κόσμο όλων των εποχών. Αγωνίσου για να διατηρήσεις την τάξη και την ειρήνη στη Δημοκρατία, συμμάχησε με τους επαναστάτες στον αγώνα τους ενάντια στην αυτοκρατορία ή υπεράσπισε τη νέα δημοκρατία από την τυραννία του Yuuzhan Vong. Το μόνο όριο για τις περιπέτειες είναι η φαντασία σου. Πάρε στα χέρια σου την τύχη σου και γίνε ένας από τους μεγαλύτερους ήρωες του γαλαξία! Το βιβλίο περιέχει όλα όσα χρειάζεσαι για να παίξεις στον κόσμο του Πολέμου των Αστρων. Αναλυτικά θα βρείτε:



- Σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων με εννέα ηρωικές κλάσεις, δέκα prestige κλάσεις και 17 διαφορετικές ράτσες
- Κανόνες και οδηγίες για να παίξετε ανδροειδή ως χαρακτήρες
- Λεπτομέρειες για το πώς να παίξετε σε οποιαδήποτε χρονική περίοδο όπως στην εποχή της επανάστασης ή την εποχή της νέας τάξης των Τζεντάι
- Στατιστικά για όλους τους ήρωες και τους αντιπάλους τους που εμφανίστηκαν και στις πέντε ταινίες
- Εξοπλισμούς, όπλα, οχήματα και διαστημόπλοια
- Νέους κανόνες για τα skills, feats, experience και Dark Side points
- Νέους κανόνες για μάχες με διαστημόπλοια και οχήματα και άλλα πολλά!

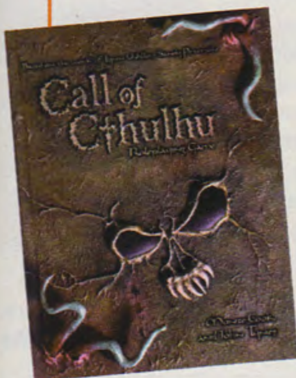
Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 48,00 **Διάθεση Κάισσα**

CALL OF CTHULHU

ΓΙΑ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕ... ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ!



Αρχαία γνώση και σκοτεινά μυστικά περιμένουν αυτούς που είναι αρκετά γενναίοι ή ανόητοι για να ακολουθήσουν άγνωστα μονοπάτια. Ανακάλυψε τρομακτικά τέρατα που αψηφούν ακόμα και τη σκοτεινότερη φαντασία. Αντιμετώπισε φρικιαστικά πλάσματα που είναι αθέατα για τους λογικούς. Η τύχη των ερευνητών αν αποτύχουν είναι χειρότερη και από το θάνατο, αλλά η ανταμοιβή είναι τόσο μεγάλη που δεν μπορεί να την κατανοήσει το θνητό μυαλό.

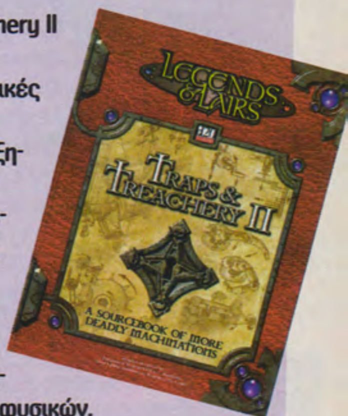
Εμπνευσμένο από τα έργα του H.P. Lovecraft, το Call of Cthulhu είναι ένα D20 παιχνίδι ρόλων. Στο βιβλίο θα βρείτε όλα όσα χρειάζεστε για να δημιουργήσετε χαρακτήρες και να εξερευνήσετε αυτό τον τρομακτικό κόσμο. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 39,99 **Διάθεση Κάισσα**

TRAPS & TREACHERY II

ΠΑΓΙΔΕΣ ΓΙΑ ΤΑ D20 GAMES ΣΑΣ



Στις σελίδες του Traps & Treachery II θα βρείτε:

- Περισσότερες από 150 μαγικές και μηχανικές παγίδες
- Δεκάδες όμορφα σκίτσα που εξηγούν το μηχανισμό των παγίδων
- Κόλπα και τεχνικές για να κάνετε ακόμα πιο δύσκολες τις παγίδες σας
- Κανόνες για τη σπανιότητα των δηλητηρίων και περισσότερες από 80 νέες λεπτομερείς λίστες δηλητηρίων, φυσικών και υπερφυσικών.
- Ενα κεφάλαιο αφιερωμένο σε μοναδικά παζλ και προκλήσεις για να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους οι παίκτες αλλά και οι χαρακτήρες τους

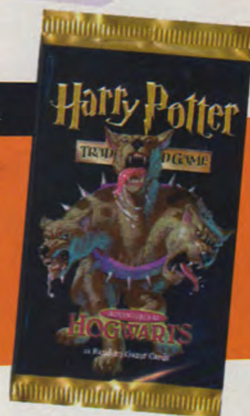
Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο GM θα χρειαστεί το D&D: Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Fantasy Flight Games.

Τιμή: € 32,50 **Διάθεση Κάισσα**

ADVENTURES AT HOGWARTS BOOSTER

NEO EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ HARRY POTTER CARD GAME

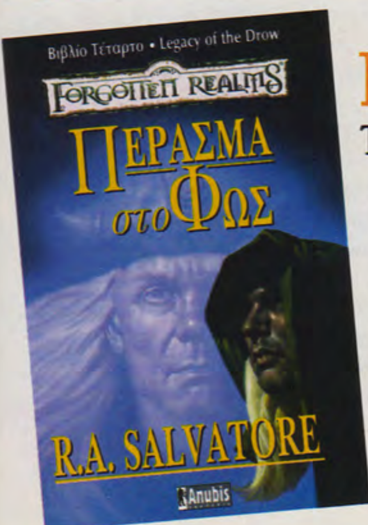


Ανακαλύψτε τα καλά κρυμμένα μυστικά του Hogwarts στο νέο σετ του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Harry Potter. Στο Adventures at Hogwarts ακολουθήστε τα βήματα του Harry, του Ron, της Ερμιόνης αλλά και όλων των άλλων αγαπημένων σας χαρακτήρων και ζήστε νέες περιπέτειες!

Το σετ περιέχει 70 νέες κάρτες. Κάθε booster έχει 11 τυχαίες κάρτες. Οι κάρτες είναι στα αγγλικά. Δεν περιέχονται κανόνες του παιχνιδιού.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 4.40 **Διάθεση Κάισσα**



ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΦΩΣ

ΤΟ ΤΕΤΑΡΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ "LEGACY OF THE DROW"

"Εξι χρόνια. Οχι και τόσο μεγάλο διάστημα στη ζωή ενός ντρόου. Κι όμως, μετρώντας τους μήνες, τις εβδομάδες, τις μέρες, τις ώρες, νόμιζα ότι είχα μείνει μακριά από τη Μίθριλ Χολ εκατό φορές περισσότερο. Εκείνος ο τόπος ήταν μια ολόκληρη ζωή, ένας άλλος τρόπος διαβίωσης, ένα εφαλτήριο για... Για τι; Για πού;"

Ερωτήσεις στις οποίες δίνει απάντηση το τέταρτο βιβλίο της σειράς "Legacy of the Drow" του εκπληκτικού R.A. Salvatore, το οποίο κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Anubis με τίτλο "Πέρασμα στο Φως". Σίγουρα ένα must για τους φίλους της fantasy λογοτεχνίας.

Τιμή: € 11.00 **Διάθεση Anubis**

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.



Utopia

FAITHS & PANTHEONS
SUPPLEMENT ΓΙΑ ΤΑ FORGOTTEN REALMS



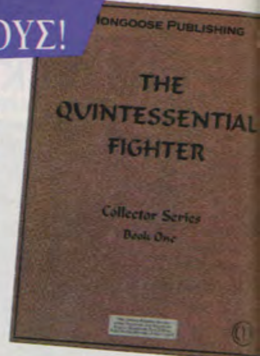
Κληρικοί ή απλοί χωρικοί, μάγοι και πολεμιστές, σχεδόν όλοι στο Faerun τιμούν και πιστεύουν έναν θεό. Μερικές θεϊκές δυνάμεις εμπνέουν σεβασμό, ενώ άλλες προκαλούν φόβο. Καλοί ή κακοί, όμως, όλοι οι θεοί των Forgotten Realms συνυπάρχουν στις σελίδες αυτού του βιβλίου. Αναλυτικά θα βρείτε:

- Περισσότερες από 110 θεότητες
- Τις δυνάμεις και ικανότητες που χαρίζουν οι θεοί στους πιο πιστούς ακολούθους τους
- 20 specialty prestige classes
- Τέσσερις χάρτες ναών
- Νέα μαγικά αντικείμενα και πολλά άλλα

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 39,60 **Διάθεση Κάισσα**

THE QUINTESSENTIAL FIGHTER
ΓΙΑ FIGHTERS ΠΟΥ... ΣΕΒΟΝΤΑΙ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΟΥΣ!



Το Quintessential Fighter είναι το πρώτο πραγματικό βιβλίο για την κλάση του Fighter στο d20 σύστημα και περιέχει πολύτιμες πληροφορίες για όλους τους παίκτες που θέλουν να εκμεταλλευτούν πλήρως τις δυνατότητές του. Στις σελίδες του θα βρείτε νέα prestige classes, feats, πολεμικά στυλ, εξοπλισμούς αλλά και κανόνες για τουρνουά, μονομαχίες και μαζικές μάχες.

Τιμή: € 26,00 **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν της Mongoose Publishing.

RAVENLOFT GAMEMASTER SCREEN
ΜΙΑ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ SCREEN ΓΙΑ ΤΟΝ DM

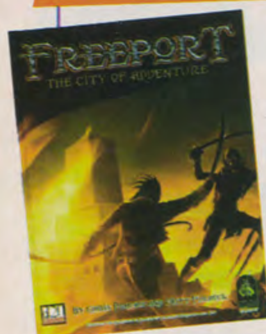


Ο κόσμος του Ravenloft είναι πλέον γεγονός και ολοένα περισσότεροι παίκτες εξερευνούν τις μυστηριώδεις ομίχλες του. Στο πακέτο που σας παρουσιάζουμε θα βρείτε δύο πολύτιμα υλικά για τον Dungeon Master. Το πρώτο είναι το καλοσχεδιασμένο Screen για να προστατεύει τα βιβλία του DM από τις αδιάκριτες ματιές των παικτών και το δεύτερο είναι ένα βιβλίο 60 σελίδων με τίτλο "Secret Of The Dread Realms", στο οποίο γίνεται αναφορά (με πλήρη στατιστικά) σε πολλούς Darklords, παρουσιάζονται νέες prestige classes και πολλά μυστήρια του κόσμου του Ravenloft. Μην το χάσετε...

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery-Arhaus.

Τιμή: € 18,00 **Διάθεση Fantasy Shop**

FREEPORT - CITY OF ADVENTURE
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΦΗΜΟ ΛΙΜΑΝΙ



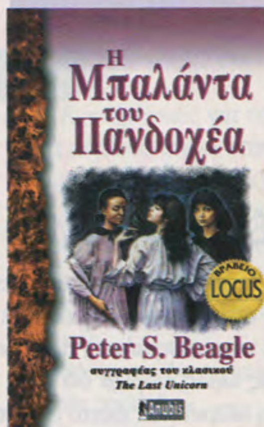
Καλώς ήρθατε στο Freeport, την πόλη από την οποία έχουν ξεκινήσει χιλιάδες περιπέτειες! Το Freeport: City of Adventure είναι το αποτέλεσμα δουλειάς δύο ετών, ο απόλυτος οδηγός για την πιο κακόφημη πόλη σε όλους τους φανταστικούς κόσμους. Κάθε σελίδα ξεχειλίζει από πλούσιες λεπτομέρειες και πρακτικές πληροφορίες, όλες όσες χρειάζεστε για να εισαγάγετε το Freeport στο campaign setting σας! Αναλυτικά θα βρείτε:

- Εναν μεγάλο χάρτη της πόλης
- Πολλά νέα feats, ξόρκια και μαγικά αντικείμενα
- Δύο νέες prestige classes: τον Freeport Pirate και τον Crime Boss
- Μια βαθύτερη ματιά στην ιστορία και κοινωνία του Freeport

Ενα προϊόν της Green Ronin Publishing.

Τιμή: € 39,90 **Διάθεση Κάισσα**

Η ΜΠΑΛΑΝΤΑ ΤΟΥ ΠΑΝΔΟΧΕΑ
ΤΟ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑ ΤΟΥ PETER S. BEAGLE ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ



Πολλοί από σας θα γνωρίζετε τον Peter S. Beagle από το περίφημο "The Last Unicorn". Στη "Μπαλάντα του Πανδοχέα", που κέρδισε το βραβείο Locus, ο Beagle συνδυάζει με μοναδικό τρόπο την αγάπη, τη μαγεία και το θάνατο, ενώ το μαύρο χιούμορ του είναι πάντοτε παρόν, όπως και ο χαρακτηριστικός λυρισμός του, που φέρνει στο νου το μεγάλο Tolkien. "Ηρθαν από τη στροφή του δρόμου, πέρα από το ρυάκι που κανείς δεν πίνει το νερό του. Τρεις γυναίκες ήταν, τρεις καβαλάρισσες που πήγαιναν κοντά κοντά. Μια μαύρη, μια καστανή και μια τόσο ανοιχτόχρωμη που η λέξη λευκή θα έχανε τη σημασία της..."

Τιμή: € 18,00 **Διάθεση Anubis**

Ενα προϊόν της RoC.

Ποιός δεν παίζει Magic;

Η νέα επέκταση είναι εδώ!



JUDGMENT



MAGIC
The Gathering

ανοικτή γραμμή : 010 6929165



κάισσα
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & ΦΑΝΤΑΣΙΑ



Utopia Calendar

Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!

ΤΟ D&D ΖΩΝΤΑΝΟ ΧΡΟΝΙΚΟ SCARRED LANDS ΕΞΑΠΛΩΝΕΤΑΙ

Το μεγαλύτερο ανεξάρτητο Ζωντανό Χρονικό D&D που οργανώθηκε ποτέ εξαπλώνεται με μεγάλη ταχύτητα. Πάνω από 100 φιλόδοξοι adventurers έχουν ξεκινήσει το δρόμο της μεγάλης περιπέτειας στον κόσμο των SCARRED LANDS. Τα γεγονότα έως σήμερα καλύπτουν τις πόλεις των Hollowfaust, Calastia, Mithril και Shelzar και οι εξελίξεις είναι δραματικές. Οποιος θέλει να μη μείνει έξω από την πλουσιότερη ζωντανή περιπέτεια D&D που παίχτηκε ποτέ, μπορεί να πάρει μέρος σε αυτήν στα καταστήματα:

- **Fantasy Shop Βικτωρίας:** 3ης Σεπτεμβρίου 103, τηλ.: 010 8231072
- **Δρυΐδης:** Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 010 2792240
- **Ψυχής τα Λαμπυρίσματα:** Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770
- **Dark Side:** Καλλιθέα, τηλ.: 010 9537100



ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770

ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ

Δραστηριότητες σε συνεχή βάση:

Role Playing Games

1. Συμμετοχή στο νέο campaign "Στα μονοπάτια της Ανατολής" με αφετηρία την Ελλάδα του 1910 στο σύστημα d20 του "Call of Cthulhu"
2. Ελεύθερο campaign μέσα από Adventurers Guild "Ζωντανό Χρονικό στα Scarred Lands"
3. Συμμετοχή σε νέο campaign "Lord of the Rings"
4. Πειραματικό campaign STAR WARS "Ζώντας στο Tatooine"

Card Games

- Arena Magic: The Gathering
- Lord of the Rings League
- Star Wars League
- PoKeMon League, Harry Potter League
- Football Champions Θερινό Πρωτάθλημα

Miniatures Games

- "Πολιορκία" Mage Knight

Προγραμματισμένα τουρνουά

Παρ.	2	FNM
Σάβ.	3	Lord of the Rings (Τουρνουά) Multi
Κυρ.	4	Lord of the Rings (Τουρνουά) One to One
Παρ.	9	FNM
Σάβ.	10	Magic Type II (Τουρνουά)

Εν συνεχεία το κατάστημα θα παραμείνει κλειστό για διακοπές έως τις 5 Σεπτεμβρίου.

THE GATES ARE OPEN : ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΚΑΤΑΚΑΛΟΚΑΙΡΟ

Κι αυτό το καλοκαίρι τα καταστήματα με παιχνίδια Στρατηγικής & Φαντασίας θα παραμείνουν συνεχώς ανοικτά, αποτελώντας μια συντροφιά για όσους θα μείνουν ακόμη και τον Αύγουστο στις πόλεις. Συνεχίζονται κανονικά τα Friday Night Magic κάθε Παρασκευή απόγευμα στα καταστήματα Κάισσα (με δώρο τις μοναδικές συλλεκτικές κάρτες του FNM), όπως και η Αρένα με τους καθημερινούς αγώνες της στο Magic: The Gathering. Δίπλα, όμως, στο Magic υπάρχουν και τα παιχνίδια ρόλων με τις περιπέτειες για νέους και παλαιούς παίκτες, που συγκεντρώνουν το ενδιαφέρον αυτή την εποχή όπως και τα παιχνίδια στρατηγικής με φιγούρες που παρουσιάζουν τους ήρωες των κόμιξ της Marvel σε βαμμένες φιγούρες, έτοιμες για μάχη. Μην αισθάνεστε άσχημα, λοιπόν, υπάρχουν και άλλοι (άτυχοι, καταραμένοι, ματιασμένοι, δεν ξέρω...) που περνούν τον Αύγουστο στην Αθήνα!

Ο συναρπαστικός κόσμος των...

FORGOTTEN REALMS®

...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

THE DARK ELF TRILOGY







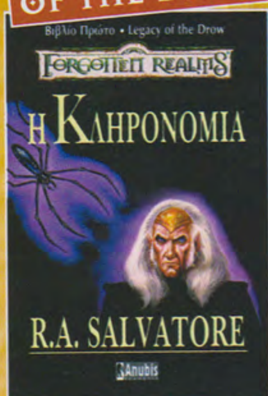
THE ICEWIND DALE TRILOGY







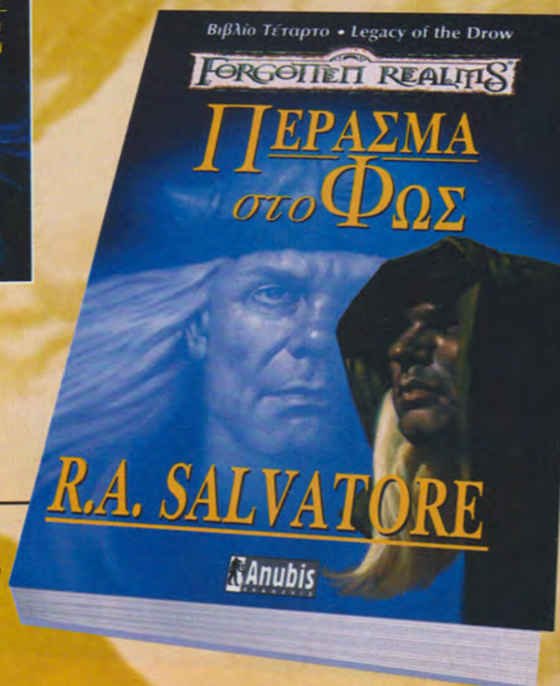
LEGACY OF THE DROW







ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΤΕΤΑΡΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ





Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr

©2001 Wizards of the Coast, Inc.



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

CALL OF CTHULHU

ΣΤΑ ΜΟΝΟΠΑΤΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΤΟΛΗΣ



Οι εικόνες της πόλης και της χώρας όπου ζούμε γίνονται αχνές, καθώς τη θέση τους παίρνουν αυτές μιας άλλης εποχής, όχι και τόσο μακρινής. Στο νέο campaign "Στα μονοπάτια της Ανατολής" που διεξάγεται στο κατάστημα "Της Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" (Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770), ο παίκτης έχει αφετηρία την Ελλάδα, αλλά σε παλιότερη εποχή, το 1910. Η ιστορία των αρχών του αιώνα όχι μόνο έρχεται ξανά στη μνήμη αλλά και ζωντανεύει μέσα από τους παίκτες που στο παιχνίδι αυτό την ενσαρκώνουν. Το νέο σύστημα d20 του "Call of Cthulhu", που κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό, ήδη δοκιμάζεται με επιτυχία και το ταξίδι είναι μαγευτικό. Από την Αθήνα στη Μακεδονία με το τρένο της εποχής κι από εκεί με το Orient Express στις τελευταίες διαδρομές του στην Κωνσταντινούπολη. Τα Βαλκάνια της εποχής λίγο πριν από τους Βαλκανικούς και τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο, η Αλεξάνδρεια και η Αίγυπτος, που πάντα αποπνέει κάτι το μαγευτικό και το μυστηριακό. Ολα αυτά ανάμεικτα με την αγωνία της συνάντησης του παίκτη με το άγνωστο και το μεταφυσικό, όπως το έχουν γνωρίσει και το έχουν αγαπήσει οι παλιότεροι fans του παιχνιδιού.



DUNE:

Ο ΟΙΚΟΣ ΤΩΝ ΑΤΡΕΙΔΩΝ



Εχουμε αναφερθεί και στο τεύχος Ιουνίου, από αυτήν εδώ τη στήλη, στην ελληνική έκδοση των Dune prequels που θα κυκλοφορήσουν οι εκδόσεις Anubis. Η τριλογία αποτελείται από τα βιβλία House Atreides, House Harkonnen και House Corrino, με το πρώτο να βρίσκεται ήδη στα βιβλιοπωλεία κάτω από τον τίτλο "Οίκος των Ατρειδών" στην τιμή των 28,00 ευρώ.

Ο Frank Herbert, συγγραφέας της περίφημης σειράς "Dune", κυκλοφόρησε έξι βιβλία βασισμένα στον κόσμο του Dune μέχρι το θάνατό του το 1986. Ο γιος του, Brian Herbert, δουλεύοντας πάνω σε αρχεία του πατέρα του που είχαν παραμείνει ανεκμετάλλευτα, δημιούργησε τα "Dune prequels" σε συνεργασία με τον Kevin J. Anderson, συγγραφέα 25 best-sellers, που έχει προταθεί για βραβεία όπως τα Nebula, Bram Stoker και SFX Reader's Choice. Στη νέα αυτή τριλογία, διαβάζουμε για γεγονότα που διαδραματίστηκαν στον Αράκις αρκετές δεκαετίας πριν από την εμφάνιση του Πωλ Ατρείδη. Σημειώνουμε εδώ πως ο Brian Herbert, ακολουθώντας τα χνάρια του διάσημου πατέρα του, έχει ήδη γράψει μια σειρά αξιόλογων βιβλίων επιστημονικής φαντασίας, όπως τα "The Race for God", "Man of Two Worlds" (μαζί με τον Frank Herbert), "Prisoners of Arion", "Sidney's Comet" και "Sudanna, Sudanna".

Στο μεταξύ, οι δύο συγγραφείς ετοιμάζουν ακόμα μία τριλογία βασισμένη στον κόσμο του Dune με τίτλο "Legends of Dune". Σύντομα θα κυκλοφορήσει το πρώτο βιβλίο της τριλογίας αυτής, το "Butlerian Jihad". Περισσότερα γι' αυτό μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://dunenovels.com/HTML/dunenews_butljihad1.html.

Ο ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ









Πόσο θα ήθελα το "PC Master" να ήταν ένα περιοδικό αφιερωμένο στα ταξίδια και στα θαλάσσια σπορ! Τότε το τεύχος Αυγούστου θα είχε το πιο ενδιαφέρον περιεχόμενο από όλα τα υπόλοιπα τεύχη του χρόνου! Τώρα, όμως, με τα παιχνίδια και τα PCs που ασχολείται, τι να γράψει κανείς τον Αύγουστο; Οχι τίποτε άλλο, αλλά οι αναγνώστες του ή θα ιδροκοπούν στην πόλη, ξεχασμένοι από όλους, οπότε θα βρίζουν και εμάς όσο ευγενικά και αν τους θυμίζουμε την παρουσία μας, ή θα είναι στις παραλίες, πιθανώς με σύνδρομο στέρησης του keyboard και εμείς θα εντείνουμε τον πόνο τους!

Τέλος πάντων, θα δώσουμε τις προτάσεις μας για την καλοκαιρινή ραστώνη και ας τις πάρει το κύμα, δεν έγινε και τίποτε. Οποιοι τις ακολουθήσουν κατά γράμμα είναι σίγουρο πως θα περάσουν αξέχαστες διακοπές.

Ο τρόπος προσέγγισης στο θέμα γίνεται βάσει των αναγκών των παικτών, κι έτσι τα αποτελέσματα και οι προτάσεις θα είναι σίγουρα και σωστά αξιολογημένα.

Ανάγκη πρώτη: Διαφυγή, απομάκρυνση από την καθημερινότητα, αλλαγή οριζόντων.

Μύθος: Παραλία με καθαρή άμμο, γαλάζια κρυστάλλινα νερά, πεύκα ως τη θάλασσα, ψυχή στον ορίζοντα.

Πραγματικότητα: Καραβάνια από (παρόμοιους) ταξιδευτές, αντηλιακό, σκουπίδια, η Βανδή στο maximum των αντοχών.

Λύση: Dungeons & Dragons, Role Playing στην παραλία. Απαιτείται ένα ζάρι ή μία τράπουλα για να βγάζει τυχαίους αριθμούς. Κατά τα άλλα, σωτηρία! Εχει διαπιστωθεί (και επιστημονικά αποδειχθεί) πως ο μέσος role player δεν επικοινωνεί με το (πραγματικό) περιβάλλον του πέντε λεπτά μετά την έναρξη της περιπέτειας, αλλά κυκλοφορεί με το chain mail κραδαίνοντας το σπαθί και δεν παίρνει χαμπάρι ούτε από παλιρροϊακά κύματα. Η μεγάλη συνοχή της ομάδας, τα συνεχή προβλήματα και η ανάγκη για επιβίωση κάνουν να περνούν σε δεύτερη μοίρα ασήμαντα πράγματα όπως το μπάνιο, η ζέστη, οι φωνές των διπλανών. Και δεν υπάρχει τίποτε πιο φυσικό απ' αυτό: Πρώτη προτεραιότητα έχει η επίτευξη του αντικειμενικού σκοπού, ιερού ή όχι, ή ακόμη και ποταπού και εάν ο Dungeon Master είναι ψιλοπερίεργος, τι μας νοιάζει; Τα εμπόδια βρίσκονται εκεί για να τα ξεπερνάμε και οι περιπέτειες για να τις ολοκληρώνουμε!

Ανάγκη δεύτερη: Φαγητό.

Μύθος: Ταβερνάκι πλάι στο κύμα, ευγενικό προσωπικό, χταποδάκι στα κάρβουνα (μαλακό), ουζάκι νέας εσοδείας, πατάτες της γιαγιάς, σαλάτα που μυρίζει χωριό.

Πραγματικότητα: Τσιμέντο πλάι στο κύμα, πλαστικές καρέκλες. Αγενής σερβιτόρος, πηγμένος στη δουλειά, φέρνει καμένο λάστιχο με βεντούζες, πατάτες που μυρίζουν αμμωνία και σαλάτα που... δεν μυρίζει τίποτε! Λογαριασμός; Ευτυχώς είναι σε ευρώ και δεν τον καταλαβαίνουμε ακόμη καλά...

Λύση: Η ύπαρξη του τραπεζιού και οι ειδικές συνθήκες κάνουν την πρόταση του Magic: The Gathering επιβεβλημένη. Στην άκρη τα πιάτα με τα φαγητά (;), κάντε χώρο για τα lands και τα πλάσματα. Παρτίδες γρήγορες επιτρέπουν τσιμπολόγημα από τις μικροσκοπικές μερίδες - οι οδοντογλυφίδες γίνονται εύκολα counters για να μετράτε τα +1/+1 των πλασμάτων και (το κυριότερο) όταν εξαπολύετε το hammer of τάδε ή το lightning of δείνα, φαντάζεστε πως το τρώει στο κεφάλι ο αναιδής ιδιοκτήτης. Κάθαρση!

Ανάγκη τρίτη: Socializing, γνωριμίες κ.λπ.

Μύθος: Ατμόσφαιρα cool, μουσική από αυτή που μου αρέσει, ερωτισμός να περιρρέει, ποτά από απόσταξη άγριας χήνας, στην μπάρα αραδιασμένο το δεύτερο έτος της Φιλοσοφικής Σχολής Στοκχόλμης.

Πραγματικότητα: Η Βανδή μας κυνηγάει και εδώ, οι άγριες χήνες έχουν καταγωγή από το Μπραχάμι και η πτήση Στοκχόλμης-Παραδείσου ματαιώθηκε την τελευταία στιγμή.

Λύση: Καμία.

Καμία; Ναι, καμία. Τα παιχνίδια δεν δίνουν λύσεις για όλα τα πράγματα, θέλει και εσείς να βάλετε το χέρι σας, μην τα περιμένετε όλα έτοιμα! Βέβαια, εάν... (flashback)

Σκηνή 1η, στο πλοίο: Μεγάλη παρέα, καθισμένη κατάχαμα, γελούν και χαριεντίζονται. Κάθε τόσο ένας από την παρέα "υποφέρει" από τις δοκιμασίες στις οποίες τον υποβάλλουν. Μετά περιμένει και αυτός τη σειρά του... (Great Dalmuti, ΤΟ παιχνίδι για μεγάλες παρέες.)

Σκηνή 2η, στην καφετέρια. Μεγάλη παρέα, καθισμένη σε τρία τραπέζια, γελούν και χαριεντίζονται. (What were you thinking? Το παιχνίδι της ψυχολογίας και της φαντασίας.)

Σκηνή 3η, στη σκηνή: Μικρή παρέα, δύο ατόμων, γελούν και.. (ο πέλεκυς του λογοκριτή-αρχισυντάκτη πέφτει βαρύς!)

Επιμύθιο, για όσους δεν το κατάλαβαν: Το καλοκαίρι δεν είναι η περίοδος της κάθαρσης, αλλά ο καιρός για όμορφες στιγμές και επαφή με ξεχασμένα πράγματα και πλευρές του εαυτού μας. Χρησιμοποιήστε καθετί γι' αυτόν το σκοπό, ακόμη και τα παιχνίδια εάν δεν υπάρχει κάτι άλλο!

Μ.Κ.

YOU MAKE THE CARD

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΤΟΥ MAGIC ΦΤΙΑΧΝΟΥΝ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥΣ ΚΑΡΤΑ!

Ενα εξαιρετικά ενδιαφέρον project βρίσκεται σε εξέλιξη στην επίσημη σελίδα των Wizards of the Coast για το Magic: The Gathering, στη διεύθυνση http://www.magicthegathering.com: Οι φίλοι του δημοφιλούς card game απ' όλο τον κόσμο έχουν τη δυνατότητα, συμμετέχοντας σε διαδοχικές ψηφοφορίες, να δημιουργήσουν μία κάρτα που θα ενσωματωθεί σε προσεχές expansion του παιχνιδιού! Ψηφοφορία γίνεται για κάθε στάδιο ξεχωριστά, από το χρώμα και τις ιδιότητες μέχρι το casting cost, το power/toughness και το flavor text.



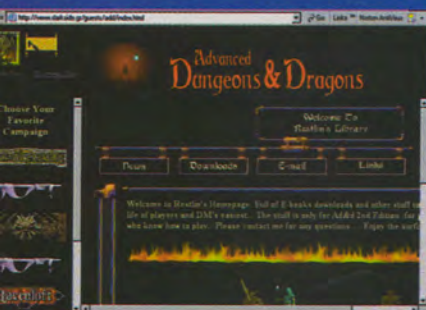
Τα καλά νέα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Στην ίδια σελίδα σάς δίνεται η ευκαιρία να επιλέξετε ποιες κάρτες θα συμπεριληφθούν στην όγδοη έκδοση του Magic, που θα κυκλοφορήσει το καλοκαίρι του 2003. Επιπλέον, πολλά από τα πολύ ενδιαφέροντα άρθρα που θα βρείτε στο site φιλοξενούν τα δικά τους polls, δίνοντάς σας την ευκαιρία να ψηφίσετε για πολλά θέματα που αφορούν στις λειτουργίες και στο μέλλον του Magic. Ελπίζουμε η προσπάθεια αυτή να βρει και αλλού μιμητές...

B.K.

DARK SIDE

ΜΙΑ ΕΦΗΜΕΡΙΔΟΥΛΑ ΑΠΟ ΤΗ... ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ!

Στη γωνία Θησέως και Χαροκόπου στην Καλλιθέα λειτουργεί ένας ακόμα παιχνιδοχώρος για τους φίλους των fantasy games. Πρόκειται για το Dark Side (τηλ.: 010 9537100), οι υπεύθυνοι του οποίου κυκλοφορούν μάλιστα και μια χιουμοριστική εφημεριδούλα για τα Scarred Lands! Μπορείτε να διαβάσετε τα τεύχη που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα και on-line (θα πρέπει να είστε άνω των 18 ετών, αφού ορισμένα από αυτά που θα διαβάσετε είναι ολίγον τι... πιπεράτα) στη διεύθυνση http://www.darkside.gr/guests/sl/shelzar/ (ο τίτλος της εφημερίδας είναι "Shelzar Times"). Ενα μικρό απόσπασμα:



"Δράκος έπεσε στους δίδυμους πύργους: Σε τρομοκρατική επίθεση πιστεύεται ότι οφείλεται η πτώση δύο δράκων στους δίδυμους πύργους του κάστρου του πρίγκιπα Πιρέλι."

B.K.

DUNGEONS & DRAGONS

D20: ΤΟ "ΑΝΟΙΚΤΟ" ΣΥΣΤΗΜΑ

Το Dungeons & Dragons δεν χρειάζεται συστάσεις για τους περισσότερους παίκτες στον κόσμο. Είναι το πιο διαδεδομένο και αποδεκτό σύστημα role playing στον κόσμο (δεν λέμε το καλύτερο, γιατί στο RPG, όπως και στα υπόλοιπα παιχνίδια, δεν υπάρχει απόλυτο κριτήριο). Η τρίτη έκδοσή του έβαλε τις βάσεις για ένα νέο ξεκίνημα στο χώρο των Role Playing με το λανσάρισμα του "ανοικτού" συστήματος D20 (επιτρέπουν να χρησιμοποιείται από τον καθένα!) και πολλές εταιρείες που είχαν τα δικά τους, επιτυχημένα συστήματα περνούν εντυπωσιακά στο D20. Τελευταία παραδείγματα η Chaosium με το φανταστικό Cthulhu και η AEG με το 7th Sea. Είναι σίγουρο πως ένα νέο κοινό θα αγκαλιάσει τα προϊόντα αυτών των εταιρειών, όταν δεν θα χρειάζεται να μάθει από την αρχή ένα νέο σύστημα (με καινούρια βιβλία, κανόνες κ.λπ.), αλλά απλώς να μεταφέρει ένα γνωστό και αγαπητό τρόπο παιξίματος σε έναν άλλο σκηνικό χώρο.



Πάντα στο πλαίσιο του D20 system, η CD Media και η Κάισσα διοργανώνουν έναν διαγωνισμό γνωριμίας με τα προϊόντα του Dungeons & Dragons, τα οποία, ως γνωστόν, συνυπάρχουν σε δύο μορφές, την ηλεκτρονική (Baldur's Gate, Icewind Dale κ.λπ.) και την επιτραπέζια με όλο τον πλούτο των σεναρίων και των νουβέλων (που πολλές κυκλοφορούν στην Ελλάδα από την Anubis). Οι παίκτες, λοιπόν, που θα συμμετάσχουν στο διαγωνισμό θα έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν δώρα σχετικά με το Dungeons & Dragons και στις δύο μορφές του και κάποια δώρα έκπληξη!

Για να συμμετάσχετε στο διαγωνισμό, δεν έχετε παρά να περάσετε από κάποιο κατάστημα της Κάισσα.

M.K.

LORD OF THE RINGS CARD GAME

ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

Στα ελληνικά διατίθενται πλέον οι οδηγίες για το πολύ καλό card game της Decipher, το Lord of the Rings, που έρχεται και στην Ελλάδα από το Fantasy Shop. Οι ελληνικές οδηγίες προσφέρονται, μάλιστα, για downloading δωρεάν και μέσω του Internet, από το site του Fantasy Shop στη διεύθυνση http://www.fantasyshop.gr/LotR/ LOTRfellowshiprulebook GREEK.pdf.

Αξίζουν συγχαρητήρια στους υπευθύνους του καταστήματος γι' αυτή την αξιόλογη προσπάθεια, που αναμένεται να φέρει ακόμα περισσότερο κόσμο κοντά στο όμορφο αυτό παιχνίδι.

B.K.

Ο ΜΕΣΑΙΩΝΑΣ ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ

Dark ages VAMPIRE™

ΠΡΙΓΚΗΠΕΣ ΚΑΙ ΙΕΡΕΙΣ...
ΕΥΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΑ...

ΕΝΑ ΝΕΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΑΝΟΙΓΕΙ
ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ.
ΤΡΑΒΗΞΕ ΤΟ ΣΠΑΘΙ ΣΟΥ ΚΑΙ
ΠΟΛΕΜΗΣΕ!



Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop

http://www.fantasyshop.gr • e-mail: info@fantasyshop.gr



3ης ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 103, ΠΛ.ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ, ΤΗΛ. 010-8231072
ΔΡΟΣΙΝΗ & Δ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 16, ΚΗΦΙΣΙΑ, ΤΗΛ. 010-8016041
ΑΙΣΧΥΛΟΥ 10, ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, ΤΗΛ. 010-5717977

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ DVD RIPPING

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Κεφάλαιο 4: Βιντεο-ολοκαύτωμα

Σύντεκνοι, περάστε, καθίστε! Οπως σίγουρα έχετε πληροφορηθεί, οι κόποι και οι προσπάθειές μας σε λίγο θα ανταμειφθούν, αφού ο αγώνας μας φτάνει στο τέλος του! Τέρμα πια τα κατεστραμμένα DVDs, με τις υψηλές απαιτήσεις, που φοβόμαστε μήπως κατά λάθος γδαρθούν. Απόψε, μέχρι να δύσει ο ήλιος, η ταινία μας θα είναι έτοιμη! Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, αδέλφια μου, το briefing της παρούσας αποστολής μας.

BRIEFING: Η... ΑΠΟΒΑΣΗ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ

Λοιπόν, δεν έχουμε πολύ χρόνο μπροστά μας, οπότε ας καθορίσουμε άμεσα το σχέδιο μάχης: Στο δίσκο μας έχουμε διαθέσιμα τα αρχεία που δημιουργήθηκαν από τα προηγούμενα τρία μέρη της όλης διαδικασίας. Αυτά είναι: ένα (ή και περισσότερα) αρχείο "ασυμπίεστου" ήχου σε Dolby format, με κατάληξη AC3, ένα αρχείο MP3, που έχουμε δημιουργήσει από το βασικό αρχείο ήχου της ταινίας, καθώς και ένα βίντεο κωδικοποιημένο με τον αλγόριθμο DivX 5. Πλην αυτών, σίγουρα στα πέριξ του θεάτρου επιχειρήσεων μπορεί κανείς να βρει και ένα σύνολο MIA (Missing In Action) αρχείων που έχουν ξεμείνει εκεί από το πρώτο τμήμα της προηγούμενης αποστολής μας, την αντιγραφή του DVD. Αυτά έχουν κυρίως βαθμό VOB, IFO κ.ά., ενώ εμπεριέχουν όλη την ταινία μας - βίντεο, ήχος, υπότιτλοι, μενού, όλα είναι μέσα σε αυτά. Εμείς πρέπει, μέσα από το χάος του πεδίου μάχης, να βρούμε και να σώσουμε τους δύο αδελφούς Ράιαν, γιους του ίδιου DVD, και να τους επιστρέψουμε στην πατρίδα ενωμένους σε μία ταινία και όχι ως ξεχωριστά αρχεία ήχου και βίντεο.



Μην ξεχνάτε

Τα βήματα που σας παρουσιάζουμε είναι "εναλλακτικές λύσεις" της ίδιας διαδικασίας και όχι αναγκαία στο σύνολό τους.

ΕΠΙΠΕΔΟ 1: ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ ΤΟΥ ΝΑΒΑΡΟΝΕ

Πρώτα απ' όλα θέτουμε εν ενεργεία το αγαπημένο μας όπλο, το Nandub, και στοχεύουμε από το μενού File, Open Video File στο αρχείο βίντεο, που αποτελεί και το κέντρο της αποστολής μας. Αφού το έχουμε ανοίξει, καλυπτόμαστε κάτω από το μενού Audio, για να μην μας πετύχουν τα εχθρικά πυρά και επιλέγουμε το "(VBR) MP3 Audio", ώστε να μπορέσουμε να προσθέσουμε στην ταινία τον ήχο που είχαμε ετοιμάσει στο προηγούμενο βήμα. Προσοχή: Τόσο ο ήχος όσο και το βίντεο θα πρέπει να είναι προρυθμισμένα σε "Direct Stream Copy". Ο λόγος είναι, όπως μπορείτε να καταλάβετε, πως τόσο το βίντεο όσο και ο συνοδευτικός



Ελπίζω να θυμάστε τι είχαμε πει τον προηγούμενο μήνα για το DivX 4-5, αφού η "ιδεολογία" μεταξύ των αλγορίθμων συμπίεσης είναι λίγο πολύ κοινή!

ήχος του είναι ήδη συμπιεσμένα από τα προηγούμενα βήματα που έχουμε ολοκληρώσει και έτσι το μόνο που θέλουμε τώρα, είναι να τα ενώσουμε και όχι να τα ξανασυμπιέσουμε. Δεν υπάρχει, λοιπόν, λόγος να επιλέξουμε κάτι διαφορετικό από το Direct Stream Copy, το οποίο, όπως μπορείτε να δείτε και στο σχετικό παράρτημα αυτών των σελίδων, δεν είναι παρά "απλή αντιγραφή χωρίς συμπίεση και επεξεργασία" των streams που αποτελούν μια ταινία.

Βέβαια, αγαπητοί σύμμαχοι, σε μια μάχη, όπως αυτή που εξελίσσεται μπροστά μας, πάντα κάτι μπορεί να πάει στραβά. Τα δύο πιο συνηθισμένα προβλήματα είναι: α) να μην έχουμε χώρο στο δίσκο και β) να μη συντονιστεί καλά το βίντεο με τον ήχο. Στην περίπτωση του πρώτου, δεν μπορώ να σας βοηθήσω και θα πρέπει να βρείτε τη λύση μόνοι σας, συνήθως σβήνοντας αρχεία ή προσθέτοντας έναν επιπλέον δίσκο στον υπολογιστή σας. Για το όνομα του Κράτσμαν του τρισμέγιστου, ΜΑΚΡΙΑ από τους φακέλους των Windows. ΜΗ σβήσετε τίποτα από αυτούς ή από το Program Files!!! Στη δεύτερη περίπτωση, η διαδικασία διόρθωσης του προβλήματος δεν είναι τόσο απλή όσο η προσθήκη ενός σκληρού δίσκου! Θα πρέπει, χρησιμοποιώντας την επιλογή "Interleaving", που βρίσκεται στο μενού audio, να "παίζουμε" με τις τιμές της ταινίας, σώζοντάς την κάθε φορά μέχρι να βεβαιωθούμε πως είναι πλήρως συντονισμένη. Προτού, όμως, προβούμε σε μια τέτοια - άκρως επίπονη λόγω χρονικών απαιτήσεων - διαδικασία, θα πρέπει να ελέγξουμε πως όντως φταίει η μείξη (καλά, καλά, η "ένωση") της ίδιας της ταινίας και όχι ο υπολογιστής μας. Τι εννοώ; Με το DivX 4 και 5, λόγω υψηλών απαιτήσεων, κάποιοι υπολογιστές δεν μπορούν να αποδώσουν μια ταινία όπως πρέπει. Το αποτέλεσμα είναι το λεγόμενο "lagging", γνωστό και σε όσους... παίζουν on-line multiplayer παιχνίδια: Ο υπολογιστής δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις του software και έτσι ή "μένει πίσω" ή "προχωρεί σπαστά". Θα πρέπει, λοιπόν, μέσα από τα properties του DivX 4/5 (δεξί κλικ στον Media Player ενώ παίζει την ταινία μας και επιλογή του Properties) να μειώσουμε από το DivX το "Processing", τραβώντας το slider του τέρμα αριστερά, ώστε να μην προσπαθεί να βελτιώσει την απεικονιζόμενη εικόνα. Βέβαια, αυτό το πρόβλημα συναντάται συνήθως σε συστήματα με ιπποδύναμη κατώτερη του 1GHz, αλλά, όπως έχω ξαναπεί - και σοφά δήλωνε η τρανή εκείνη διαφήμιση: "Καλύτερα να είμαστε σίγουροι"! Το γεγονός, πάντως, είναι πως κατόπιν αρκετής εργασίας από πλευράς μας - και με λίγη... τύχη - η ταινία μας θα είναι έτοιμη! Αν όλα έχουν πάει καλά, τα... δύο αδέλφια Ράιαν θα έχουν βρει το δρόμο τους προς... την πατρίδα!

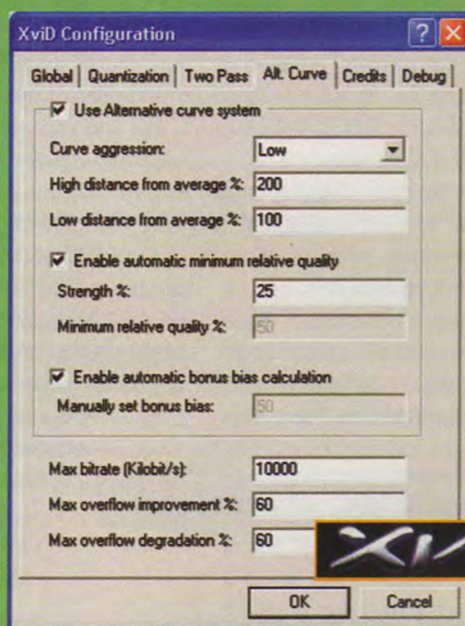


Προσοχή!

Η διαδικασία συμπίεσης βίντεο είναι σαν τη μαγειρική: Μερικές φορές, αν δεν... "κάτσει" η συνταγή, θέλει... αλλαγή στη δοσολογία! Παίξτε άφοβα με τις τιμές για να δείτε πώς επιδρούν σε κάθε ταινία!

Τι είναι τα "Modes συμπίεσης";

Αν προσέξετε, στο μενού Audio βρίσκονται δύο διαθέσιμες επιλογές, οι Direct Stream Copy και Full Processing Mode, ενώ στο μενού Video αυτές συνοδεύονται από τις Fast και Normal Recompress. Αυτές μπορούν να τοποθετηθούν κατά σειρά ως Direct, Fast, Normal και Full και αντιπροσωπεύουν το επίπεδο επεξεργασίας που δέχονται το βίντεο και ο ήχος. Ετσι, όταν έχουμε επιλεγμένο το Direct Stream Copy, το "stream" στο οποίο αναφέρεται η επιλογή (ήχος ή video) αντιγράφεται "ως έχει", χωρίς να δέχεται επεξεργασία, επιβολή φίλτρων ή συμπίεση από το πρόγραμμα. Οταν, από την άλλη, είναι ενεργοποιημένο το Full Processing Mode, το stream δέχεται όλα τα... καλούδια που μπορεί να εφαρμόσει επάνω του το πρόγραμμα: φίλτρα, συμπίεση, τροποποίηση ανάλυσης και ρυθμού μετάδοσης, ελεύθερο roaming με το μικρότερο πάγιο της αγοράς! (Καλά, σε αυτό το τελευταίο λέω ψέματα!) Οπως καταλαβαίνετε, τα δύο ενδιάμεσα, Fast και Normal, δεν είναι παρά τρόποι επεξεργασίας "στα γρήγορα" και είτε δεν κάνουν ολοκληρωμένη δουλειά είτε απενεργοποιούν κάποιες λειτουργίες - κατάσταση για την οποία άλλωστε μπορεί να σας ενημερώσει το ίδιο το πρόγραμμα με ένα μήνυμα του τύπου: "Δεν είναι δυνατή η εφαρμογή φίλτρων όταν γίνεται γρήγορη επεξεργασία".



Το XviD είναι μία από τις πλέον αξιόλογες νέες λύσεις στο χώρο της συμπίεσης βίντεο. Α, ναι... και είναι εντελώς δωρεάν!

ΕΠΙΠΕΔΟ 2: Η ΣΥΜΠΙΕΣΗ ΤΟΥ ΛΟΧΑΓΟΥ ΚΟΡΕΛΙ

Σύμμαχοι, η αρχική αποστολή μας έχει πια ολοκληρωθεί επιτυχώς (ελπίζω!), αλλά μένουν κάποιες λεπτομέρειες που πρέπει να ξεκαθαρίσουμε... Μπορεί να... κερδίσαμε τη μάχη, όχι όμως και τον πόλεμο! Ας δούμε, λοιπόν, τα όπλα που έχει στη διάθεσή του κάθε μοντέρνος... κομάντο της μονάδας επίγειων ριπαδόρων (!), με τα οποία μπορεί να συμπιέσει τον οχτρό! Σε παλαιότερο briefing μας είχαμε επιθεωρήσει το DivX 4/5 με τις μοναδικές δυνατότητες συμπίεσης που διαθέτει και τη χαρακτηριστικά υψηλή ποιότητά του. Οπως, όμως, επίσης σας είχα πληροφορήσει, κάθε... οχτρός απαιτεί και διαφορετικό όπλο για την αντιμετώπισή του, ενώ το DivX 4/5, όσο καλό και αν είναι ως "βασικός οπλισμός", σε ορισμένες περιπτώσεις δεν αποδίδει αρκετά καλά, ανάλογα πάντα και με τον υπόλοιπο εξοπλισμό μας. Πριν από μία αποστολή, λοιπόν, ο μοντέρνος ριπαδόρος μπορεί να επιλέξει ένα εναλλακτικό όπλο, με το οποίο θα αποφασίσει να φτάσει στους στόχους του. Εχουμε και λέμε, λοιπόν: Κατ' αρχάς, έχουμε το κλασικό και δοκιμασμένο πολυβόλο DivX 3.11a, ένα από τα "γρήγορα" και ταυτόχρονα "ακριβή" όπλα, με ικανοποιητική - αλλά όχι την καλύτερη - ταχύτητα reloading, μεγάλο εύρος που καλύπτει τις περισσότερες ταινίες και... κάτοπτρο, που δεν αλλοιώνει ιδιαίτερα το στόχο. Ακολουθεί το XviD, βασισμένο στα ίδια στοιχεία κατασκευής με το DivX 4/5 - αφού "μοιράζεται" με αυτό τον Open Source κώδικά του, το οποίο αποτελεί έναν συνδυασμό του "κλασικού" DivX 3.11a από άποψη ποιότητας με την ταχύτητα και αποτελεσματικότητα του νεότερου DivX 4/5. Ταυτόχρονα, το



Μην ξεχνάτε

Στις περισσότερες περιπτώσεις η κωδικοποίηση SBC δίνει τα καλύτερα αποτελέσματα. Είναι, όμως, και η πιο κουραστική απ' όλες.

XviD εμπεριέχει τον καλύτερο αλγόριθμο υπολογισμού τελικού μεγέθους ταινίας, χωρίς να απαιτεί τη χρήση σιγαστήρα (βλ. "πρόσθετων προγραμμάτων"), αφού ο χρήστης μπορεί εξαρχής να ορίσει πόσο θέλει να είναι το μέγεθος του τελικού συμπιεσμένου αρχείου - και ουσιαστικά δεν... μπορεί να κάνει και διαφορετικά, αν έχει διαλέξει "συμπίεση σε δύο περάσματα"! Το Windows Media Video, που μπορεί να συναντήσετε και στα γνωστά ASF, δεν είναι παρά η λύση της Microsoft στο χώρο της συμπίεσης βίντεο και θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως άκρως ανταγωνιστικό, αν δεν καταδυναστευόταν από ορισμένα σημαντικά προβλήματα: Δεν είναι τόσο γρήγορο όσο οι άλλες λύσεις, δεν παρουσιάζει αρκετά καλή κατανομή, με αποτέλεσμα τη συνολικά χαμηλότερη ποιότητα των παραγόμενων αρχείων, είναι από τα πιο απαιτητικά και συνάμα "αργά" στη χρήση αρχεία και συν τοις άλλοις είναι ένα από τα λεγόμενα "κλειδωμένα" formats: Αφού συμπιεστεί ένα βίντεο με αυτό τον τρόπο, δεν είναι δυνατή η μετέπειτα επεξεργασία του, με την πλειονότητα των διαθέσιμων προγραμμάτων επεξεργασίας βίντεο που συναντά κανείς.

Στο όλο παιχνίδι προστίθενται και τα λεγόμενα "ιντερνετικά" video formats (αφού ουσιαστικά και το WMV είναι, πάνω από όλα, ένα από αυτά): Το Real Video είναι μια μέση λύση, που δεν αποτελεί ό,τι καλύτερο για αποθήκευση και παρακολούθηση ταινιών, αφού αποδίδει τέλεια στο "real time" κατέβασμα μιας ταινίας, αλλά δεν φημίζεται για την ποιότητά του και τα ανεπτυγμένα χαρακτηριστικά του. Το "ανταγωνιστικό" Quicktime ήταν, μέχρι σήμερα, μια αρκετά καλή λύση, που, όμως, παρουσίαζε αποδεκτά αποτελέσματα μόνο με τη χρήση εξειδικευμένων προγραμμάτων δημιουργίας του, ενώ με τις υπόλοιπες λύσεις ήταν απλώς μέτριο. Η νέα υλοποίησή του δεν είναι ακόμη αρκετά δοκιμασμένη, ώστε να μπορούμε να την κρίνουμε, αλλά και μόνο το γεγονός πως υποστηρίζει το format MPEG4, υπόσχεται πολλά. Σε όλα αυτά πρέπει να υπολογίσουμε και το "outsider" Bink, εξέλιξη του παλαιότερου Smacker, ένα εκπληκτικό video format, του οποίου τα πλεονεκτήματα αντισταθμίζονται δυστυχώς από σωρεία μειονεκτημάτων: Ενώ η συμπίεση που ολοκληρώνει είναι ίσως η καλύτερη όλης της "αγοράς" σε σχέση με την τελική ποιότητα των αρχείων, απαιτεί... άπειρο χρόνο για τη δημιουργία τους, πολλή επεξεργαστική ισχύ, ενώ το τελικό αρχείο μπορεί μόνο να... "παίζει" ή να "μην παίζει"! Δεν είναι, μέχρι σήμερα, δυνατή η "κίνηση μπροστά - πίσω" σε ένα αρχείο (βλ. "αναζήτηση σκηνής") ούτε η άμεση αλλαγή του μεγέθους του κ.λπ. Το Bink είναι το ιδανικότερο

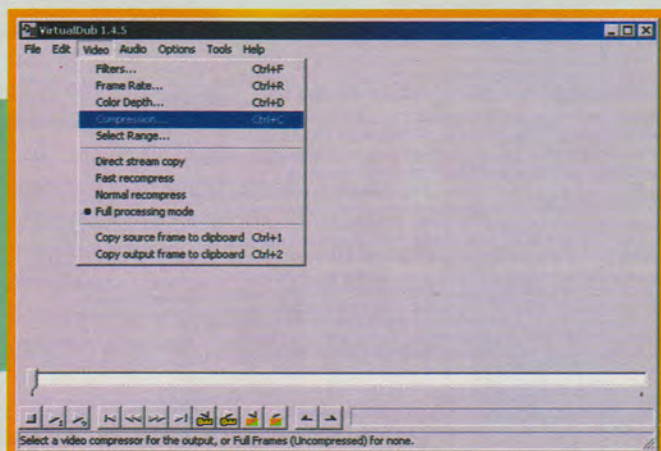
MM4, SBC και άλλα... ακατανόητα!

Το SBC δεν είναι όνομα αμερικανικού ειδησεογραφικού τηλεοπτικού σταθμού, αλλά τα αρχικά των λέξεων Smart Bitrate Control. Τεχνική που υλοποιήθηκε από το γνωστό πρόγραμμα συμπίεσης βίντεο Nandub, το SBC επιτρέπει τη βέλτιστη κατανομή του bitrate σε μία ταινία, παρέχοντας απόλυτο έλεγχο στον τρόπο με τον οποίο κωδικοποιείται αυτή.

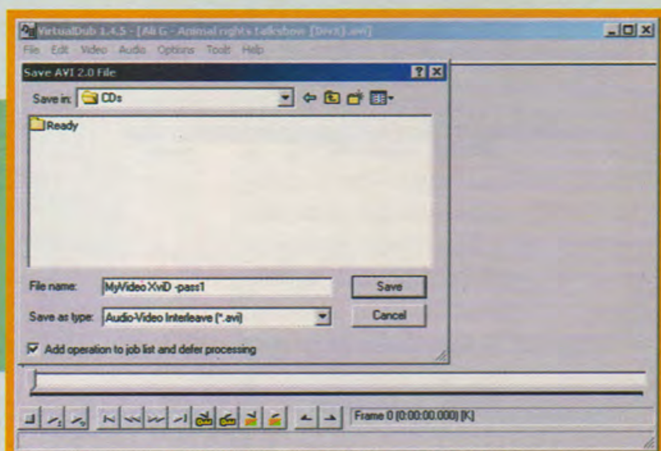
"Τι γράφει ο ποιητής;" ρωτούν απελπισμένα κάποιοι ανάμεσά σας, γι' αυτό οφείλω να εξηγήσω. Οταν πρωτοεμφανίστηκε το DivX 3.11a, παρέχοντας πρωτόγνωρες για την εποχή του δυνατότητες συμπίεσης, ήταν διχασμένο σε δύο επιμέρους τμήματα: το FAST και το LOW motion codec. Οι δύο αυτοί αλγόριθμοι μπορούσαν, αντίστοιχα, να κωδικοποιήσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο μια ταινία με γρήγορη κίνηση ή με πιο "αργές σκηνές". Ο χρήστης επέλεγε, ανάλογα με την ταινία που θα κωδικοποιούσε, τον αντίστοιχο αλγόριθμο και... συνέχιζε το θεάρεστο έργο του. Σύντομα εμφανίστηκε ένα "κόλπο", που άκουγε στο όνομα MM4, σήμαινε Mixed-Mode MPEG4 και δεν ήταν άλλο από το συνδυασμό σκηνών κωδικοποιημένων με το FAST και το LOW codec, ώστε να πετυχαίνεται η καλύτερη δυνατή ποιότητα στις διαφορετικές σκηνές της ίδιας ταινίας. Η λογική πίσω από αυτό το κόλπο ήταν, απλώς, πως ακόμη και μία ταινία δράσης έχει αργές σκηνές, αλλά και το αντίστροφο. Οταν, λοιπόν, μια ταινία κωδικοποιούνταν μόνο με τον ένα εκ των δύο τρόπων, η ποιότητά της συχνά πυκνά ήταν... απαράδεκτη!

Πώς δούλευε, όμως, το MM4; Λοιπόοον! Αφού η ταινία μεταφερόταν στο δίσκο, συμπιεζόταν δύο φορές, μία με το FAST και μία με το LOW codec. Κατόπιν, με τη χρήση των κατάλληλων προγραμμάτων, ελεγχόταν η ποιότητα της καθεμιάς από τις δύο κωδικοποιήσεις και επιλέγονταν οι καλύτερες σκηνές από την καθεμιά, οι οποίες συνδυάζονταν σε ένα τρίτο αρχείο. Τα κορυφαία προγράμματα του είδους εκτελούσαν σύγκριση με την αρχική ταινία - ώστε να επιβεβαιώνεται η "πιστότητα ως προς το original", ενώ την εμφάνισή τους είχαν κάνει και... λίγοι "μανιακοί" ριπαδόροι, που... κωδικοποιούσαν την ταινία τρεις, και τέσσερις, και... δέκα φορές και μετά συνδύαζαν, δύο κάθε φορά, τα τμήματά τους για να πετύχουν το βέλτιστο αποτέλεσμα στο μικρότερο δυνατό χώρο! Το MM4, όμως, θεωρήθηκε απαρχαιωμένο όταν εμφανίστηκε το SBC. Η σημαντικότερη εξέλιξη στο χώρο του ψηφιακού βίντεο, το SBC, ήταν για τις ταινίες ό,τι και το VBR για τα MP3: Ενας τρόπος "ανεβοκατεβάσματος" της ποιότητας συμπίεσης μιας ταινίας, ανάλογα με το πόσο bitrate απαιτούνταν ανά πάσα στιγμή. Και το SBC απαιτεί δύο "περάσματα" μιας ταινίας, αλλά δεν εκτελεί κωδικοποίηση σε καθένα από αυτά. Αντίθετα, στο πρώτο από τα περάσματα υπολογίζει πού χρειάζεται καλύτερη ποιότητα σε μια ταινία και πού όχι και στο δεύτερο εκτελεί τη συμπίεση με αυτό τον τρόπο, εφαρμόζοντας άμεση μεταπήδηση από το FAST στο LOW codec και αντίστροφα.

Οπως είναι φανερό, τη λογική του SBC έχουν πια υιοθετήσει όλοι οι μοντέρνοι αλγόριθμοι συμπίεσης βίντεο, ενώ... δισυπόστατα codecs, όπως το FAST και LOW DivX3.11a, θεωρούνται πια πεπαλαιωμένα. Η μόνη επαφή που έχει ένας μοντέρνος χρήστης με αυτά είναι μέσω εργαλείων, όπως το Nandub και το Gordian Knot, που ολοκληρώνουν τη μετάβαση μεταξύ των δύο υποστάσεων του αλγορίθμου "πίσω από την πλάτη" του χρήστη, δίχως αυτός να χρειάζεται να ανησυχεί για το ποιες σκηνές θα συνδυαστούν στο τελικό αποτέλεσμα.



Οπως πάντα, το πρώτο βήμα είναι να διαλέξουμε το "Compression" και κατόπιν τον αλγόριθμο μέσα από το πρόγραμμα επεξεργασίας της προτίμησής μας.



Αφού έχουμε ορίσει τις παραμέτρους συμπίεσης, αποθηκεύουμε μια φορά την ταινία μας, προσέχοντας ώστε να έχουμε επιλεγμένο το "Add operation to job list..."

format για χομπίστες και μικρές εταιρείες που επιθυμούν να προβάλουν τη δουλειά τους μέσω ενός αρχείου βίντεο που να μπορεί να αναπαραχθεί ακόμη και σε παλαιότερους υπολογιστές χωρίς προβλήματα και χωρίς να μπορεί κάποιος να το αλλοιώσει εύκολα.

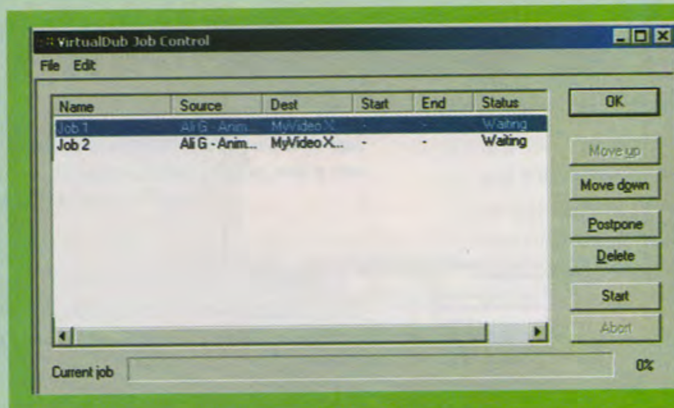
Αφού αναφερθήκαμε συνοπτικά σε όλους τους "δοκιμασμένους" απ' όλα τα... συντρόφια τρόπους συμπίεσης, θα πρέπει τώρα να διδάξουμε τη χρήση τους και στους νεοσύλλεκτους. Βέβαια, αν και ανέφερα αρκετά video formats, στο κείμενο αυτό θα ασχοληθούμε μόνο με όσα μπορεί πραγματικά να χρησιμοποιήσει ο μέσος χρήστης για ένα "φυσιολογικό" DVD Ripping. Με λίγα λόγια, καλό το Bink, αλλά όχι ό,τι καλύτερο για μια μετατροπή από DVD σε CD "στα γρήγορα". Ο λόγος που αναφέρθηκα σε όλα αυτά τα formats είναι διότι αξίζει να ασχοληθείτε μαζί τους, αφού, για ορισμένες διαδικασίες, αποτελούν τις καλύτερες λύσεις. Στις σελίδες που ακολουθούν θα δούμε τους δύο βασικότερους "εναλλακτικούς του DivX 4/5" τρόπους συμπίεσης, ενώ τον επόμενο μήνα, μαζί με τους υπότιτλους και την εγγραφή στο CD, θα αναφερθούμε εν συντομία στο MPEG format - για τη δημιουργία VideoCDs - καθώς και στο εκπληκτικό εργαλείο Gordian Knot. Αυτή θα είναι και η επίσημη κατάληξη αυτού του... έπους, με "κερασάκι στην τούρτα" τη δημιουργία DivX CDs, που θα διαθέτουν κάποια στοιχεία DVD (εναλλακτικό ήχο, κεφάλαια κ.λπ.). Προς το παρόν, για να μην καταλήξει αυτό το κείμενο να είναι ένα τεράααστιο κατεβατό, που θα νιώθετε υποχρεωμένοι να διαβάσετε, αποφασίσαμε πως θα πρέπει να είναι δομημένο με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, προσομοιώνοντας τη γλώσσα XML. Τι σημαίνει αυτό; Απλώς, εσείς αποφασίζετε τον τρόπο με τον οποίο θέλετε να συμπιέσετε την ταινία σας (λόγω του ότι έχετε ακούσει γι' αυτόν ή σας... αρέσει το όνομά του!) και επιλέγετε το ανάλογο "παράρτημα" του κειμένου όπου αυτός αναλύεται. Μεν, τσουζ ιούρ ουέαπονς!

Συμπίεση με XviD

Το XviD είναι, απ' όσο γνωρίζω, ο μοναδικός νέος αλγόριθμος συμπίεσης βίντεο που "πατάει" στο MPEG4 και που ταυτόχρονα δεν απαιτεί ιδιαίτερες ρυθμίσεις από το χρήστη για να παράγει πολύ καλά αποτελέσματα. Οχι, βέβαια, πως δεν διαθέτει μια πλειάδα παραμέτρων στις οποίες μπορούμε να επέμβουμε για να επιτύχουμε τα βέλτιστα δυνατά αποτελέσματα, απλώς αυτό δεν είναι αναγκαίο, αφού τα αρχεία που παράγονται με αυτό τον αλγόριθμο είναι ήδη κάτι παραπάνω από ικανοποιητικά, ενώ ποιοτικά βρίσκονται ανάμεσα στο DivX 3.11a SBC και το DivX 4/5. Για να δούμε, όμως, πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε βιντεάκια σε XviD!

Η όλη υπόθεση ξεκινά, όπως σε κάθε καλό παραμύθι, με την επιλογή του αλγορίθμου συμπίεσης μέσα από το αγαπημένο μας πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο (βλ. Virtualdub όσον αφορά εμένα!). Ελέγχοντας τα Properties του αλγορίθμου, συναντάμε άμεσα μια επιλογή που ορίζει πώς θα ολοκληρωθεί η συμπίεση. Το XviD παρέχει δύο 1-pass modes, τα οποία εμείς ξεχνάμε εξαρχής, αφού ασχολούμαστε με DVD Ripping και όχι με συγκόλληση σκευών ψησίματος καφέ, και ένα 2-pass mode, που όμως φαίνεται να αποτελείται από... τρία τμήματα! Οπως είχαμε κάνει και με το DivX 4/5, επιλέγουμε το 1ο pass από το 2-pass mode και, αφού έχουμε προσθέσει φίλτρα, έχουμε κροπάρει και αλλάξει το μέγεθος στην ταινία μας, την αποθηκεύουμε από το μενού File-Save As Avi, φροντίζοντας να μην εκτελέσουμε άμεση αποθήκευση, αλλά να την προσθέσουμε στην Job List του προγράμματος. Επιστρέφουμε και πάλι στα properties του αλγορίθμου - προσοχή, δεν θα πρέπει να αλλάξουμε κα-μί-α ρύθμιση - και επιλέγουμε το 2ο pass (internal) κατόπιν, αποθηκεύοντας, όπως πια έχετε μάθει, την ταινία μια δεύτερη φορά. Επισκεπτόμαστε την Job List του Virtualdub με ένα καλλιτεχνικό χτύπημα του F4 και επιλέγουμε το Start, ξεθάβοντας τον παλιό Commodore μας, αφού το PC μας θα είναι... καβατζωμένο με τη συμπίεση για την υπόλοιπη μέρα!

Κλείνοντας το κομμάτι XviD, επιτρέψτε μου να αναφερθώ άκρως συνοπτικά στις επιλογές, αλλά και στο ιδιόμορφο 2-pass mode που διαθέτει. Κατ' αρχάς, ο λόγος που το XviD παρέχει στο χρήστη ένα external (εξωτερικό) 2ο pass είναι πως, αν το επιθυμούμε, μπορούμε να ολοκληρώσουμε μια μικρή επέμβαση στο αρχείο stats, που παράγεται μετά το πρώτο pass μ' ένα εξωτερικό πρόγραμμα, όπως το Gordianknot, για να ελέγξουμε και προσαρμόσουμε την κατανομή του bitrate της ταινίας μας. Αφού το κάνουμε αυτό, μέσα από το 2ο external pass φορτώνουμε το επεξεργασμένο αρχείο stats και συνεχίζουμε τη συμπίεσή μας με βάση τις ρυθμίσεις του Gordianknot και όχι τους αλγορίθμους κατανομής bitrate του XviD. Βέβαια, τα γράφω



Αφού αποθηκεύσουμε την ταινία μας και ως "2ο πέρασμα" για ακόμη μία φορά στη Job List, την επισκεπτόμαστε - με το F4 - και εκκινούμε την κωδικοποίηση.

όλα λίγο πιο απλά απ' ό,τι είναι, αλλά ας μην εμβαθύνουμε περισσότερο! Οσο για τις λοιπές επιλογές, άκρως σημαντικές είναι οι ακόλουθες...

Credits

Μέσα από το Credits ο χρήστης μπορεί να ορίσει το σημείο όπου αρχίζουν και τελειώνουν το πρώτο και το τελευταίο κομμάτι της ταινίας που περιλαμβάνουν τίτλους. Το XviD επιτρέπει τον ορισμό δύο κομματιών της ταινίας, τόσο για τους αρχικούς όσο και για τους τελικούς τίτλους, τα οποία συμπιέζει με χειρότερη ποιότητα από την υπόλοιπη ταινία για να κερδίσει bitrate γι' αυτήν. Δεν είναι αναγκαία η χρήση του, αλλά είναι αρκετά σημαντικό για κάθε... τελειομανή των 1-CD rips.

Μην ξεχνάτε

Μερικές ταινίες μπορεί να εμφανίζονται καλύτερα με κάποιον αλγόριθμο από ό,τι με έναν άλλο. Αν και με τις σωστές ρυθμίσεις αυτό αλλάζει, είναι πιο απλό να αλλάξετε τον αλγόριθμο συμπίεσης.

Advanced

Στο Advanced Options το XviD "κρύβει" κάποιες σημαντικότατες επιλογές, που μπορεί να βελτιώσουν, ως έναν βαθμό, το τελικό αποτέλεσμα. Πρώτη απ' αυτές η Motion Search Precision, που ορίζει την ακρίβεια με την οποία θα εκτελεί ανίχνευση κίνησης ο αλγόριθμος. Αυτή πρέπει να είναι ρυθμισμένη στο 6-Ultra High για βέλτιστα αποτελέσματα ή στο επίπεδο 5 για ικανοποιητικό αποτέλεσμα, σε συνδυασμό με καλύτερη ταχύτητα συμπίεσης (κέρδος σε ταχύτητα περίπου 10%). Το Quantization Type ορίζει πώς θα ελέγχει τα pixels το XviD, για να αποφασίζει τα επίπεδα συμπίεσης, και πρέπει να είναι ρυθμισμένο στο H.263 για 1-CD rips και στο ίδιο ή στο MPEG για τα 2-CD rips. Τα υπόλοιπα modes δεν είναι ακόμη αρκετά δοκιμασμένα ώστε να μπορώ να σας τα προτείνω. Τα Min και Max keyframe interval τα έχουμε συναντήσει και στο DivX 4/5 και δεν είναι παρά η απόσταση μεταξύ των καρέ-κλειδιών μιας ταινίας. Αυτή θα πρέπει να κυμαίνεται σε λογικά πλαίσια και να μην ξεπερνά τα 15 δευτερόλεπτα, αλλά ούτε και να πέφτει κάτω από τα 2. Τιμές ανάμεσα στο 30 και το 300 είναι λογικές, ανάλογα με τον τύπο κάθε ταινίας. Τέλος, τα Quantizers είναι αντίστοιχα με τα DRFs που συναντάμε στο Nandub/SBC και ορίζουν τα επίπεδα συμπίεσης. Αν και αρχικά είναι ορισμένα στις τιμές 2/31, ο χρήστης μπορεί να "ρίξει" το δεύτερο μέχρι και την τιμή 10 για να επιτύχει καλύτερα αποτελέσματα σε αργές ταινίες (δηλαδή να ορίσει ως τιμές τις 2/10), αλλά λόγω του έξυπνου τρόπου λειτουργίας του XviD, κάτι τέτοιο δεν είναι αναγκαίο.

Ανέγγιχτα

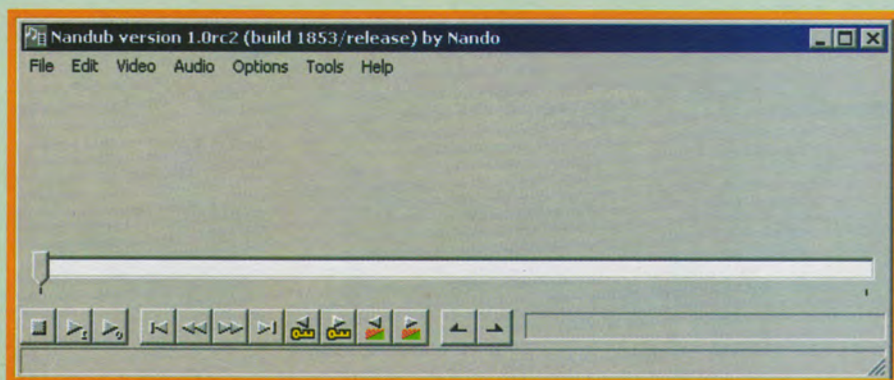
Επιλογές που δεν θα πρέπει να πειράξετε είναι η Luminance Masking, η οποία δεν συνεργάζεται με αρκετές άλλες επιλογές του αλγορίθμου και, αν και επιφέρει καλύτερα αποτελέσματα, αυτό συμβαίνει μόνο σε... μία στις δέκα ταινίες (λέμε τώρα, στο περίπου!). Το ίδιο ισχύει και για τις επιλογές στο tab Debug.

Συμπίεση DivX SBC με Nandub

Η συμπίεση μιας ταινίας με το Nandub είναι μια... πονεμένη ιστορία. Το Nandub είναι το δυσκολότερο στη χρήση πρόγραμμα συμπίεσης βίντεο, αλλά συνάμα αυτό που αποφέρει τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα. Το μειονέκτημά του είναι πως απαιτεί διαφορετικές ρυθμίσεις για κάθε ταινία και έτσι ο χρήστης μπορεί να χρειαστεί να τη συμπιέσει πολλές φορές. Θεωρείται, λοιπόν, ένα εργαλείο για τους τελειομανείς, ενώ η... όλη ταλαιπωρία εντείνεται και από την ίδια τη φύση της συμπίεσης SBC. Δεν είναι δυνατόν να συμπιεστεί μόνο ένα κομμάτι της ταινίας και αν μας αρέσει, να πούμε "ΟΚ, ωραίο είναι" και να προβούμε σε συμπίεση όλης της ταινίας. Λόγω του ότι το SBC υπολογίζει πώς θα καταμεριστεί το bitrate σε όλη την ταινία, η δοκιμαστική συμπίεση μιας σκηνής δεν είναι αντιπροσωπευτική του συνολικού τελικού αποτελέσματος. Βλέπω τον τρόμο που σκαρφαλώνει στο πρόσωπό σας και, δυστυχώς, πρέπει να τον επιβεβαιώσω: Ναι, αυτό σημαίνει πως πρέπει να συμπιεστεί ολόκληρη η ταινία, συχνά περισσότερες από μία φορές μέχρι να επιτύχουμε το τέλειο αποτέλεσμα. Ποιο, όμως, είναι το catch στην όλη υπόθεση; Είναι απλό! Ακόμη και μια "όχι - και τόσο καλή" συμπίεση με το Nandub συνήθως μπορεί να ανταγωνιστεί μια συμπίεση με έναν άλλο τρόπο, ενώ οι "τέλειες" συμπιέσεις με το Nandub σχεδόν δεν ξεχωρίζουν από τα DVDs! Αξίζει, λοιπόν - τουλάχιστον για τους τελειομανείς ανάμεσά μας - τον κόπο και το χρόνο που χρειάζεται να επενδύσει κανείς σε αυτό.

Οπως και στο Virtualdub, όπου είναι βασισμένο, ξεκινάμε τη δουλειά μας στο Nandub φορτώνοντας το αρχείο που θέλουμε να συμπιέσουμε. Αφού ορίσουμε πως δεν θέλουμε να επεξεργαστούμε ήχο και το Full Processing Mode στο μενού Video, κάνουμε μια μικρή επίσκεψη στα SBC Settings. Εκεί ένα... χάος επιλογών μάς περιμένει, που, όμως, δεν θα πρέπει να μας τρομάζουν και τόσο πολύ, όπως θα δείτε! Στο πρώτο από τα tabs που... ξεκουράζονται στο SBC Settings μας επιτρέπεται να ορίσουμε το "μέσο" bitrate της ταινίας μας, γύρω από το οποίο θα κινείται η συμπίεση. Γράφοντας μέσο, εννοώ πως το συγκεκριμένο νούμερο δεν είναι απόλυτο και έτσι, αν δώσουμε ένα 900, μπορεί σε κάποιες σκηνές της ταινίας μας να δούμε bitrate 1.200 και σε κάποιες άλλες 300! Αυτό, όμως, εξαρτάται από το πόση ευελιξία έχουμε επιτρέψει στον αλγόριθμο (θα το δούμε παρακάτω). Στο ίδιο σημείο μπορούμε να ορίσουμε το κατώτατο δυνατό bitrate ("πιο κάτω δεν πάει!"), καθώς και την απόσταση μεταξύ των keyframes της ταινίας (τα είχαμε εξηγήσει στο προηγούμενο κεφάλαιο, μαζί με το "Πώς δουλεύει το MPEG"). Σε αυτό το tab θα δείτε, επίσης, μια... περίεργη επιλογή με τίτλο SCD, κα-

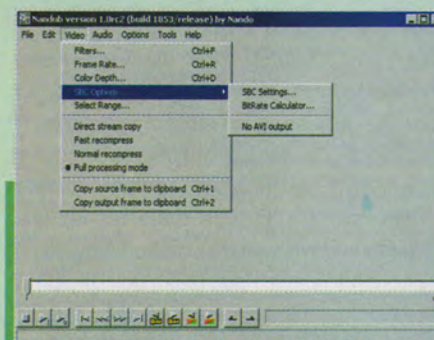




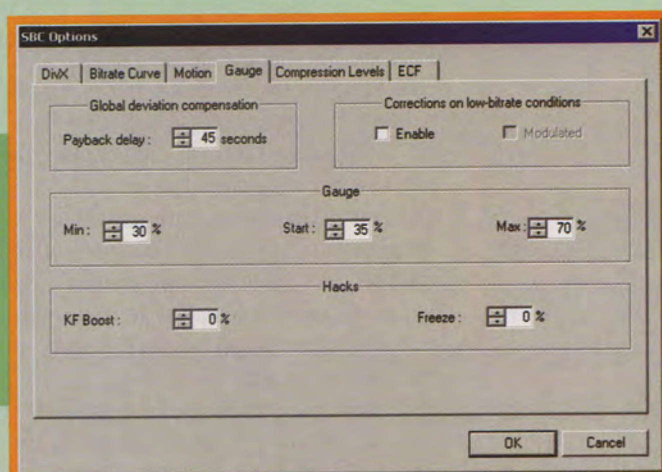
Το Nandub φαίνεται πανομοιότυπο με το Virtualdub. Ο λόγος είναι πως το Nandub δεν είναι παρά μια... βαρβάτη τροποποίηση του γνωστού προγράμματος!

θώς και τρεις επιλογές Quality Control. Το SCD ορίζει το πόσο ευαίσθητος θα είναι ο αλγόριθμος σε αλλαγές σκηνών, ενώ αν το ορίσουμε στο 100%, "παραιτείται" από τη διαδικασία και βασίζεται στο ίδιο το Nandub για την ανίχνευση, επιλογή που στις περισσότερες των περιπτώσεων επιφέρει και τα καλύτερα αποτελέσματα. Το Quality Control έχει τρεις πιθανές θέσεις: τις Off, Antishit (sic!) και Full. Στο Off ο αλγόριθμος αποφασίζει πως δεν θα πρέπει να ασχολείται με το θέμα της ποιότητας της ταινίας, αφού έχει ένα σημαντικό ραντεβού με τη νέα γραμματέα του. Στο Antishit (δεν φταίω, έτσι το λέει!) αποφασίζει πως καλή είναι η γραμματέας, αλλά ρίχνει περιστασιακά και... ένα βλέφαρο στην ποιότητα της ταινίας, ώστε να βεβαιώνεται πως ένα καρέ δεν έχει γεμίσει με παράσιτα, ενοχλητικά τετραγωνάκια, διαφημίσεις δημητριακών (λέμε τώρα) κ.λπ. Τέλος, στο Full ο αλγόριθμος παρατά σύξυλη τη γραμματέα και αφοσιώνεται στον απόλυτο έλεγχο της ταινίας, αποσυμπιέζοντας κάθε καρέ που έχει συμπιεστεί και συγκρίνοντάς το με την αρχική ταινία πάλι και πάλι μέχρι αυτό να βρίσκεται στα "επιτρεπτά όρια ποιότητας". Ποια είναι, όμως, αυτά τα "επιτρεπτά όρια"; Μα, αυτά που ορίζονται ακριβώς δίπλα από την επιλογή Off, Antishit και Full! Το πρώτο πεδίο ορίζει μέχρι πόση πτώση ποιότητας είναι αποδεκτή, το δεύτερο ποια είναι η μικρότερη δυνατή ποιότητα και το τρίτο πόση ευαισθησία θα δίνεται στον έλεγχο για λάθη σε σχέση με την κίνηση. Τώρα, το πώς ακριβώς δουλεύουν αυτά, κανείς δεν μπορεί πρακτικά να το εξηγήσει! Το μόνο που μπορώ να πω είναι πως όσο αυτά ανεβαίνουν τόσο βελτιώνεται η ποιότητα του τελικού αρχείου, αλλά ταυτόχρονα τόσο αυξάνεται και το μέγεθός του, ξεφεύγοντας συνήθως κατά πολύ από αυτό που αρχικά είχαμε υπολογίσει. Ουφ! Τόσα πολλά για τόσες λίγες επιλογές... Και έχει και συνέχεια!

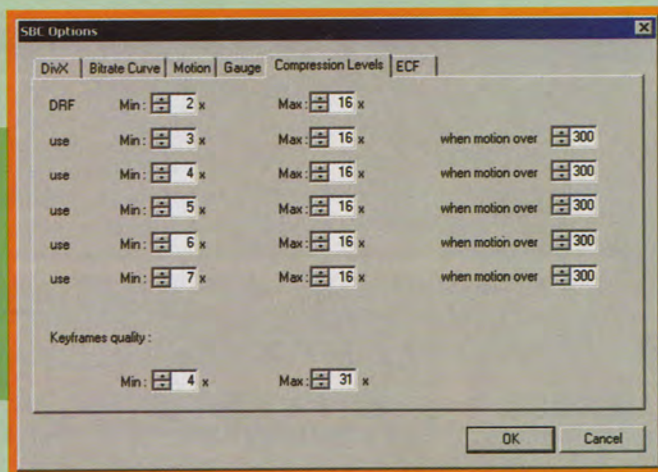
Το επόμενο tab, το Bitrate Curve, περιέχει... ακόμη περισσότερες επιλογές! Οι δύο πρώτες από αυτές επιτρέπουν τον ορισμό δύο paths, στα οποία: α) θα αποθηκεύονται τα στοιχεία σχετικά με το αρχείο που συμπιέζουμε και β) θα αντλούνται από ένα προϋπάρχον αρχείο τα στοιχεία σχετικά με την ολοκλήρωση της συμπίεσης. Τόσο το πρώτο όσο και το δεύτερο δεν χρειάζονται στο μέσο χρήστη, αφού στο μεν πρώτο το πρόγραμμα αποθηκεύει τα στοιχεία από μόνο του (και εμείς μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε μόνο για να κρατήσουμε αυτά τα στοιχεία ως "σημείο αναφοράς"), ενώ στο δεύτερο είναι πρακτικώς αδύνατο να έχουμε έτοιμο ένα αρχείο ορισμού του τρόπου που θα ολοκληρωθεί η συμπίεση, εκτός αν είμαστε ο... Mentor από το Freedom Force ή έχουμε χρησιμοποιήσει το Gordian Knot. Κάτω από αυτά βρίσκεται το Motion Based Curve Modulation, που ορίζει πως η αυξομείωση σε ποιότητα συμπίεσης θα εξαρτάται και από τα επίπεδα κίνησης της ταινίας μας. Συνήθως δεν χρειάζεται να πειράζουμε αυτή την επιλογή, ενώ αν αποφασίσουμε να την αξιοποιήσουμε, δεν θα πρέπει να "ανέβουμε" περισσότερο από την τιμή 30%. Το Curve Compression ορίζει το πόσο "ομαλά" θα ολοκληρώνεται η αλλαγή από τη γρήγορη στην αργή συμπίεση (FAST και LOW), αφού ναι μεν ο χρήστης δεν "βλέπει" την αλλαγή μεταξύ αυτών των τρόπων συμπίεσης, έχει όμως κάποιον έλεγχο στην εφαρμογή τους! Η διαφορά του Symetric με το Asymetric είναι πως στο Asymetric ο αλγόριθμος έχει τη δυνατότητα να "ελιχθεί" καλύτερα μεταξύ των δύο τρόπων συμπίεσης, δεν τα καταφέρνει, όμως, πάντα τόσο καλά, οπότε η... ευθύνη γι' αυτή την επιλογή, και κατά συνέπεια την τελική ποιότητα, αφήνεται για άλλη μία φορά στα χέρια του... δύσμοιρου χρήστη! Κάτω ακριβώς από αυτό βρίσκονται οι επιλογές του Luminance, της φωτεινότητας δηλαδή της ταινίας. Εκεί μπορούμε, αφού ενεργοποιήσουμε αυτή τη λειτουργία, να ορίσουμε την έντασή της (από τη δεύτερη τιμή) και πότε θα ενεργοποιείται (από την πρώτη τιμή). Στα End Credits, που ακολουθούν, μπορούμε να ορίσουμε το καρέ της ταινίας στο οποίο ξεκινούν οι τίτλοι τέλους και την ποιότητα με την οποία επιθυμούμε αυτοί να κωδικοποιηθούν (αν το επιθυμούμε, βέβαια), έτσι ώστε να "ξεκλέψουμε" λίγο ακόμη bitrate από αυτούς, που θα δοθεί στην υπόλοιπη ταινία μας. Τέρμα κάτω και αριστερά βρίσκονται τα High και Low pass, με τα οποία θέτουμε τα όρια της αρχικής συμπίεσης. Εκεί ορίζεται το κατώτατο και το ανώτατο όριο του bitrate, με βάση τα οποία θα διαμορφωθούν τα "συμπεράσματα" του


Μία "επίσκεψη" στα SBC Settings αρκεί για να... κοκκαλώσει και τον πιο θαρραλέο ριπαδόρο...


...Ο λόγος είναι πως οι επιλογές που βρίσκονται εκεί είναι σχεδόν αμέτρητες και ο αδαής είναι δεδομένο πως θα αισθανθεί σαν τον Χάρη σε χαρέμι!



Ενα από τα σημαντικότερα στοιχεία της συμπίεσης SBC είναι ο Gauge, ο "μετρητής" που ορίζει τα επίπεδα συμπίεσης της ταινίας.



Από τα πεδία DRF μας δίνεται η μοναδική δυνατότητα απόλυτου ελέγχου του πώς θα συμπιεστεί η ταινία μας με βάση τα επίπεδα κίνησης.

πρώτου περάσματος, στα οποία, με τη σειρά της, θα βασιστεί η προσαρμογή του bitrate για το δεύτερο και τελικό πέρασμα. Η επόμενη επιλογή (Bitrates Redistribution) ορίζει πώς θα κατανέμεται το bitrate στην ταινία (ομαλά ή κατά προτεραιότητα) και δεν επιφέρει τόσο σημαντικές αλλαγές στο τελικό αποτέλεσμα.

Στο tab Motion ορίζουμε πόσο ευαίσθητος θα είναι ο αλγόριθμος στις αλλαγές κίνησης, δηλαδή πότε θα εναλλάσσεται μεταξύ της "αργής" και της "γρήγορης" κωδικοποίησης, ανάλογα με την ταχύτητα της εκάστοτε απεικονιζόμενης σκηνής. Ο αλγόριθμος "καταλαβαίνει" την ταχύτητα μιας σκηνής, ελέγχοντας πόσα pixels αλλάζουν μεταξύ δύο καρέ και πόσο έντονα γίνεται αυτή η αλλαγή. Την ευαισθησία του σε αυτό την ορίζουμε από το Sensitivity (δηλώνει πόσο απ' όλο το καρέ θα πρέπει να ελέγχει), ενώ στο span ελέγχουμε πόσο θα διαρκεί μια "ενότητα κίνησης" που ο αλγόριθμος θα ελέγχει, για να συμπεράνει αν είναι αργή ή γρήγορη. Στα Motion-Based DLL Switch ορίζουμε πότε θα γίνεται η αλλαγή μεταξύ των δύο τρόπων συμπίεσης: Για παράδειγμα, αν τα επίπεδα κίνησης τηςταινίας μας κυμαίνονται από το 220 έως το 300 και έχουμε ορίσει ως "FAST" τιμή το 220 αυτή θα κωδικοποιείται με τον "FAST" αλγόριθμο, ενώ έχοντας ορίσει το "LOW" στο 180 αν τα επίπεδα κίνησης πέφτουν κάτω από αυτό η συμπίεση θα κατεβαίνει στον "LOW" αλγόριθμο. Αν τα έχουμε και τα δύο ρυθμισμένα στο 300, τότε η συμπίεση γίνεται μόνο με το Low codec, αλλά με απόλυτο έλεγχο στο πώς συμπιέζει αυτό μέσα από τη χρήση των DRFs, που ακολουθούν. Τέλος, γι' αυτό το tab, στο Crispness Modulation ορίζεται μια διαφορά "καθαρότητας" της εικόνας σε σχέση με την κίνηση. Αυτή η ρύθμιση θα πρέπει να είναι ορισμένη σε χαμηλές τιμές για κάθε DVD rip, ενώ για βίντεο χαμηλής ποιότητας (όπως κάποια Video Captures από τηλεόραση ή βιντεοκασέτες) μπορούμε να τη "σπρώξουμε" μέχρι το 60-70%, δίχως εμφανή προβλήματα, διασφαλίζοντας έτσι υψηλή ποιότητα εικόνας.

Το επόμενο tab ασχολείται με τον Gauge, ο οποίος είναι ένα είδος "εσωτερικού κατανομέα bitrate". Ανάλογα με τις τιμές που θα ορίσουμε εδώ, διενεργείται η συμπίεση μιας ταινίας, ενώ πρόκειται για ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία της εφαρμογής. Πρώτη δυνατότητα σε αυτόν είναι η Global deviation compensation, η οποία φροντίζει για την ομαλή κατανομή του bitrate σε σχέση με τις αλλαγές στις σκηνές της ταινίας μέσα σε ένα ορισμένο χρονικό όριο. Ξέρω, ξέρω... Ξαναδιαβάστε το πολλές φορές, αφού δεν υπάρχει απλούστερος τρόπος να το εξηγήσω! Δίπλα από αυτό βρίσκεται μια επιλογή που ορίζει αν θα εφαρμόζονται διορθώσεις στην κατανομή του bitrate, όταν αυτό πέφτει σε χαμηλά επίπεδα, έτσι ώστε αυτά να μην... παραείναι χαμηλά, με συνέπεια επικείμενα "μπουκώματα" της ταινίας. Αυτό μπορεί να βρίσκεται σε τρεις θέσεις: απενεργοποιημένο, απλώς ενεργοποιημένο και προσαρμοζόμενο. Προσωπική μου άποψη είναι πως η τελευταία επιλογή είναι η καλύτερη, αλλά θα πρέπει να τη δοκιμάσετε και οι ίδιοι για να αποφασίσετε. Συνεχίζοντας, ξεπερνάω για λίγο το κεντρικό σημείο αυτού του tab για να ξεκαθαρίσω εξαρχής πως δεν (επαναλαμβάνω, ΔΕΝ) θα πρέπει να πειράξουμε τα "hacks" που βρίσκονται τελευταία. Αυτά μπορεί να καταστρέψουν τη συμπίεση, παράγοντας περίεργα, τεράστια ή... απαράδεκτα αποτελέσματα.

Αφού έκανα και αυτή τη διευκρίνιση, θα συνεχίσω με το κεντρικό Gauge, απ' όπου παίρνει και το όνομά του αυτό το tab. Ο Gauge έχει τρεις τιμές που ορίζουν την ποιότητα της ταινίας. Αυτές είναι η κατώτερη, η μέση και η ανώτερη τιμή. Οταν ξεκινάμε τη συμπίεση της ταινίας, αυτή χρησιμοποιεί αρχικά τη μέση τιμή που έχουμε επιλέξει. Οταν "μπορεί", ο αλγόριθμος "πέφτει" μέχρι τη χαμηλότερη τιμή (ρίχνοντας την ποιότητα και συμπιέζοντας πολύ την ταινία), ενώ όταν "πρέπει", ανεβαίνει μέχρι την ανώτερη ("αφήνοντας" bitrate στην ταινία, ώστε να έχει καλύτερη ποιότητα). Οι τιμές που αρχικά δίνει το Nandub (30-35-70) είναι ικανοποιητικές για τις περισσότερες ανάγκες, ενώ αν τις τροποποιήσετε, δεν θα πρέπει να ρίξετε τη χαμηλή τιμή κάτω από το 25 ή να ανεβάσετε την υψηλή τιμή πάνω από το 85-90, αφού τότε το μέγεθος του τελικού σημείου αρχίζει να "παίζει" απρόβλεπτα. Βέβαια, πάντα θα πρέπει να έχετε κατά νου πως τα πάντα εξαρτώνται από τα DRFs, έτσι ακόμη και αυτή η προειδοποίησή μου μπορεί να μην... έχει νόημα για κάποιους!

Ας δούμε, όμως, τα DRFs...! Αυτά βρίσκονται στο tab Compression Levels και επιτρέπουν στο χρήστη να ορίσει πόσο θα συμπιεστεί η ταινία, ανάλογα με τα επίπεδα κίνησης (θυμάστε τι είχαμε πει νωρίτερα για μετάβαση από το "αργό" στο "γρήγορο" codec; Αυτό ακριβώς!). Το πρώτο από αυτά



είναι το "γενικό" DRF και μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μόνο εκείνο για την κωδικοποίηση της ταινίας μας, ενώ αυτά που το ακολουθούν επιτρέπουν τον απόλυτο έλεγχο της συμπίεσης. Κάθε DRF, πλην του πρώτου, αποτελείται από τρεις τιμές. Η πρώτη ορίζει τη χαμηλότερη δυνατή συμπίεση και η δεύτερη την υψηλότερη, για επίπεδα κίνησης μεγαλύτερα από την τρίτη τιμή. Μπλέξιμο; Ας το πω... ελληνικά! Κάθε DRF μπορείτε να το "διαβάσετε" σαν την πρόταση "Συμπίεσε το λιγότερο ‹τιμή 1› και το περισσότερο ‹τιμή 2› την ταινία αν έχει κίνηση περισσότερη από ‹τιμή 3›". Αν η τρίτη τιμή είναι ορισμένη στο 300 για όλα τα DRFs, τότε χρησιμοποιείται μόνο το πρώτο, που ουσιαστικά ορίζει τα "γενικά" (global) DRFs της ταινίας. Κάτω από όλα αυτά βρίσκεται και μια επιπλέον επιλογή DRF, που αφορά στα keyframes της ταινίας και η οποία εκτελεί την ίδια λειτουργία με τα προηγούμενα DRFs, αλλά όχι για σκηνές της ταινίας αλλά για τα καρέ-κλειδιά της. Πώς μπορούμε, όμως, να χρησιμοποιήσουμε τα DRFs; Κατ' αρχάς, ποτέ, μα ποτέ δεν θα πρέπει να ορίζουμε συμπίεση χαμηλότερη του 2 (αφού τότε η ταινία... δεν συμπιέζεται), ενώ για να αποφεύγουμε τα... χάλια αποτελέσματα, δεν θα πρέπει να ορίζουμε ως υψηλότερη συμπίεση μια τιμή πάνω από το 16. Αν η ταινία μας είναι "αργή", μπορούμε να βελτιώσουμε τη συμπίεσή της μικραίνοντας το περιθώριο μεταξύ των DRFs, ορίζοντας ως υψηλή τιμή έναν αριθμό από το 6 ως το 10 (π.χ. Min=2 και Max=8). Ετσι, καμία σκηνή δεν θα έχει συμπίεση υψηλότερη από την τιμή που ορίσαμε, ωστόσο, από την άλλη, το bitrate δεν θα μπορεί να "παίξει" πολύ ανάμεσα σε σκηνές. Για να το καταλάβετε καλύτερα, να αναφέρω πως αν ορίζαμε ως τιμή τόσο στο Min όσο και στο Max το 3, η ταινία μας θα έβγαινε... τεράστια, ενώ το bitrate δεν θα μεταβαλλόταν σχεδόν καθόλου από σκηνή σε σκηνή. Με το Min και το Max ορίζουμε τα επιτρεπτά όρια που το Nandub μπορεί να "βουτήξει" bitrate από μία σκηνή (αν έχει πολλή δράση) και να το δώσει σε μία άλλη που απαιτεί περισσότερη λεπτομέρεια (και είναι πιο αργή). Αυτάαα!

Συνεχίζουμε, πάνω που το είχαμε... ξεχάσει, με την ίδια τη συμπίεση της ταινίας μας!

Αφού έχουμε ορίσει όλες τις ρυθμίσεις SBC, επιστρέφουμε στο βασικό περιβάλλον του Nandub. Πηγαίνουμε στο Options και από εκεί στο Preferences, επιλέγοντας το tab Scene Detection, όπου βρίσκονται τρία sliders. Τα δύο πρώτα ορίζουν ξεχωριστά πόσο ευαίσθητο θα είναι το πρόγραμμα στις απότομες αλλαγές σκηνής (1ο slider) και στις "ομαλές μεταβάσεις" με "σκοτείνιασμα" εικόνας μεταξύ σκηνών (2ο slider). Οσο πιο δεξιά βρίσκονται αυτά τόσο πιο ευαίσθητο είναι το πρόγραμμα. Το τρίτο slider, αν ενεργοποιηθεί ο "εναλλακτικός τρόπος ανίχνευσης αλλαγής σκηνής", αποτελεί έναν συνδυασμό των δύο προηγουμένων που αρκετοί χρήστες προτιμούν, αφού ορισμένες φορές επιφέρει καλύτερα αποτελέσματα. Εδώ θα πρέπει να ορίσετε μόνοι σας, ανάλογα με το πόσο απότομες αλλαγές έχει η ταινία σας, την ευαισθησία στις αλλαγές μεταξύ σκηνών, ώστε το πρόγραμμα να μπορεί να κατανείμει σωστά τα keyframes - και κατά συνέπεια το bitrate. Πολλές φορές συμφέρει να ανεβάζουμε την ευαισθησία σε "αργές" ταινίες και να την κατεβάζουμε σε "γρήγορες", αφού έτσι γίνεται ομαλότερη αναγνώριση στης σκηνές/ενότητες μιας ταινίας. Τελευταίο σημείο που θα πρέπει να πειράξουμε είναι το tab SBC στο ίδιο παράθυρο, ορίζοντας μια τιμή από 230 μέχρι 320 για τις ταινίες που θα καταλαμβάνουν ένα CD, ή κάτι ανάμεσα στο 340 με το 460 αν στοχεύουμε στα δύο. Λόγω του ότι για να αναφερθώ με κατανοητό τρόπο στο τι κάνει η συγκεκριμένη ρύθμιση θα χρειαζόμουν άλλες... 2 σελίδες, θα αποφύγω την αναφορά. Εσείς απλώς... εμπιστευθείτε με!

Οταν έχουμε τροποποιήσει και αυτές τις ρυθμίσεις, επιστρέφουμε στο κεντρικό περιβάλλον του Nandub. Αν θέλουμε, προσθέτουμε φίλτρα και αλλάζουμε την ανάλυση της ταινίας μας (το πώς, το έχουμε ήδη δει) και αφού τελειώσουμε με όλες (μα όλες) τις ρυθμίσεις, πατάμε ταυτόχρονα Shift και F8. Δίνουμε δύο ονόματα για την ταινία μας - το πρώτο είναι "προσωρινό" για το "πρώτο πέρασμα" της συμπίεσης - και... Πάπαλα! Επιτέλους, τελειώσαμε!

ΔΕΡ ΚΑΝ ΜΠΙ ΟΝΛΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ!

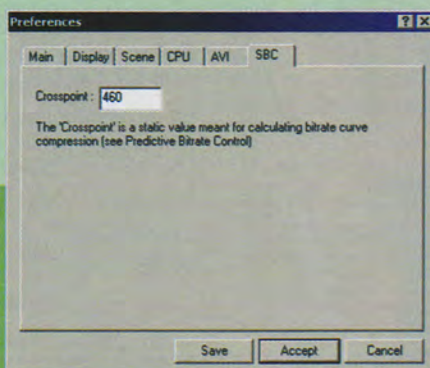
Ωραία, λοιπόν, πολύ ωραία. Για να δούμε τι έχω κάνει μέχρι σήμερα... Χμ! Είπα για όλα τα DivX, 3, 4 και 5, ενώ δεν ξέχασα το σημαντικότατο XviD. Μένουν το MPEG 1 και 2, τα Video CDs, τα μενού για ταινίες, οι υπότιτλοι... Ουφ! Δεν είναι και λίγα! Πάλι καλά που ξεκαθαρίσαμε με τον ήχο! Λοιπόν! Φίλοι μου, δεν θα χρονοτριβήσω. Ο Κράτσμαν ήδη θέλει να με σκοτώσει για τις σελίδες που του "έφαγα", όπου κανονικά θα φιλοξενούνταν μια φωτογράφηση τριών γνωστών μοντέλων με μπικίνι, ενώ ο Χάρης απειλεί πως, αν συνεχίσω να γράφω, θα ξυρίσει την πλούσια κόμη του. Θα τα πούμε, λοιπόν, τον επόμενο μήνα μέσα από αυτές τις σελίδες, ενώ μέχρι τότε η οδός του e-mail είναι ανοικτή. Περιμένω μηνύματά σας στο darklord@compupress .gr, μέχρι να ενεργοποιηθεί η νέα διεύθυνσή μου, παπάκι@ποταμιά.gr. Αϊντε, μη χαθούμε!

PC

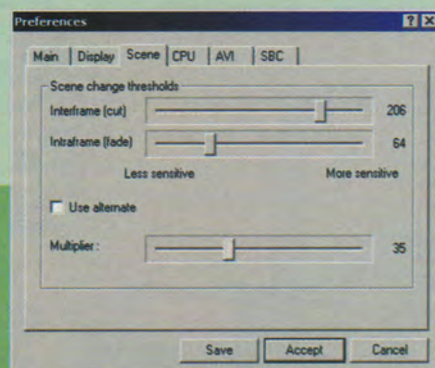


Μην ξεχνάτε

Το παλαιότερο DivX, αν αποφασίσετε να το χρησιμοποιήσετε, δεν είναι πλήρως συμβατό με το πρότυπο MPEG4 και δεν παρέχει "μελλοντική συμβατότητα".



Σχεδόν... κρυμμένο στα Preferences του προγράμματος βρίσκεται το πεδίο SBC, που αποτελεί την "καρδιά" του τρόπου κατανομής του bitrate του ομώνυμου τρόπου συμπίεσης.



Περίπου στο ίδιο σημείο βρίσκεται και το τμήμα του προγράμματος, όπου μπορούμε να ορίσουμε την ευαισθησία της συμπίεσης στις λεγόμενες "αλλαγές σκηνής".



Αλληλογραφία

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

Φίλοι μου,
Ευρύς δείχνει να είναι ο προβληματισμός που αναπτύσσεται τον τελευταίο καιρό σχετικά με το αν θα πρέπει το περιοδικό μας να μεταβεί σε συνοδευτικό DVD. Ορισμένες από τις πιο χαρακτηριστικές επιστολές που λάβαμε για το θέμα αυτό φιλοξενούμε στη στήλη μας αυτόν το μήνα. Πολλοί από εσάς μας ζητάτε να συμπεριλάβουμε το Counter-Strike στο CD-ROM μας. Δυστυχώς, οι νέες εκδόσεις είναι πολύ μεγάλες σε μέγεθος κι έτσι δεν βλέπω να σας ικανοποιούμε, εκτός κι αν... δείτε ξαφνικά ένα DVD να συνοδεύει το περιοδικό! Θα προσπαθήσουμε, πάντως, σε επόμενο τεύχος, από αυτά που δεν θα έχουν full game, να σας δώσουμε την πιο πρόσφατη έκδοση του δημοφιλέστατου mod.

THE SWEET SMELL OF SUCCESS

Αγαπητό "PC Master",

Αφήνω το καθιερωμένο γλείψιμο (μη βραχυκυκλώσει και κάνα PC σας, μωρέ, από τα σάλια, όχι τίποτε άλλο...) και περνάω στο(α) θέμα(τα) μου (ε ποιου άλλου;;). Σε διαβάζω από το τεύχος 107 και πρέπει να πω πως ΕΙΣΑΙ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ που κυκλοφορεί!

1) Εστω και καθυστερημένα, θέλω να πω ότι το νέο look του περιοδικού είναι υπέροχο!

2) Μη με περάσετε για περίεργο, αλλά παρατήρησε κανείς σας ότι από τη στιγμή της μεγάλης αλλαγής (τεύχος 150), το περιοδικό έχει αρχίσει να μυρίζει διαφορετικά;;;(!) (ναι ναι, μη γελάτε, μυρίστε και θα δείτε!).

3) Τα backgrounds στις παρουσιάσεις παιχνιδιών να τα ξαναβάλετε, να τα ξαναβάλετε!

4) DVD να βάλετε στο περιοδικό όταν αγοράσω εγώ DVD-ROM.

5) Από καιρό παρατήρησα ότι δεν έχετε ένα σταθερό Point System. Εννοώ, π.χ., για (όλα) τα action παιχνίδια να έχει ατμόσφαιρα (λέμε τώρα), γραφικά, ήχο κ.λπ. και όχι για κάθε παιχνίδι ξεχωριστά (δηλαδή, καμιά φορά, εάν π.χ. το παιχνίδι έχει πολύ μεγάλη διάρκεια, αυτό κάνει εντύπωση στο συντάκτη και το βαθμολογεί). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα εμείς οι κακόμοιροι χρήστες να μην μπορούμε να συγκρίνουμε τους επιμέρους τομείς δύο παιχνιδιών.

6) Ο Ζε-Ηλίας Καφούρος τι απέγινε;

7) Στο top ten να επαναφέρετε τα αστέρια, ανάλογα με το πόσους μήνες μένει εκεί ένα παιχνίδι.

8) Μη δημοσιεύετε e-mails όπου οι αναγνώστες τσακώνονται για μουσική (άντε πια, περιοδικό για Η/Υ είναι!).

9) Αυτά είχα να πω. Ελπίζω να μη σας κούρασα και να δημοσιεύσετε το γράμμα μου!

Φιλικά,
Priest_Angel
vpapagg@tee.gr



Φίλε μας,

Τα τελευταία τεύχη του περιοδικού μυρίζουν διαφορετικά λόγω της προσθήκης μιας ειδικής ουσίας που επικολλάται στις σελίδες από το τεύχος 150 και μετά, η οποία ονομάζεται "πσιμαστερίνη". Η πσιμαστερίνη, δημιούργημα του Σαρκ-Σατ και της μαντάμ Ζωής Κιουρί - Νιαουρί (κατά κόσμον Μαρμαρά), με μια απόκρυφη συνταγή των αλχημιστών του 16ου αιώνα, έχει την ιδιότητα να προσελκύει τον αναγνώστη, δημιουργώντας του τη διάθεση να αγοράσει το τεύχος και να ρουφήξει (στην κυριολεξία) κάθε σελίδα του!

Για να απαλλαγείτε από την πσιμαστερίνη, πρέπει να ακολουθήσετε τα εξής βήματα:

1. Βάζετε το περιοδικό στο φούρνο μαζί με λίγο φασκόμηλο και μια άγουρη ελιά.
2. Ρυθμίζετε τη θερμοκρασία ακριβώς στους 187,95 βαθμούς Κελσίου.
3. Ανάβετε το φούρνο για 12 λεπτά.
4. Βγάζετε από το φούρνο το περιοδικό. Η πσιμαστερίνη έχει εξαφανιστεί μαζί με το μελάνι στις σελίδες (μια μικρή παρενέργεια της μεθόδου), ενώ το φασκόμηλο και η ελιά, υπό την επίδραση της πσιμαστερίνης, έχουν συνενωθεί δημιουργώντας ένα φάσκελο!
5. Πάρτε το φάσκελο και μουντζώστε τον εαυτό σας, γιατί μόλις καταστρέψατε το αγαπημένο σας περιοδικό!

Τέλος, ο Ζε-Ηλίας κόντυνε λίγο το επίθετό του και παίζει πλέον στην Εθνική Βραζιλίας (ασφαλώς θα τον θαυμάσατε στο τελευταίο Μουντιάλ).

Η ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Ο "ΔΙΚΗΓΟΡΟΣ ΤΟΥ ΔΙΑΒΟΛΟΥ" ΑΝΑΒΕΙ ΤΑ ΑΙΜΑΤΑ

Επειδή πολύ στο "σεις" και το "σας" το έχουμε ρίξει, καιρός να ανάψουμε λίγο τα αίματα. Κοινώς ο δικηγόρος του διαβόλου επιστρέφει. Στο στόχαστρο; Πρώτοι και καλύτεροι οι αναγνώστες. Ντροπή σας να εξευτελίζεστε τόσο και να "γλείφετε" τους συντάκτες, αρχισυντάκτες και δεν συμμαζεύεται, για να δείτε απλώς το γράμμα σας δημοσιευμένο, λες και σας κάνουν κανένα ψυχικό. Λίγος αυτοσεβασμός, ρε γαμώτο. Δεν είμαστε πια τόσο πουλημένοι.

Συνεχίζω με τη βία στα games. Μα καλά, είναι δυνατόν να υπάρχουν άνθρωποι που πιστεύουν ότι τα games προωθούν τη βία; Ας σοβαρευτούμε λίγο. Η επεξεργαστική ισχύς και τα γραφικά είναι πολύ φτωχά (ως τώρα) για να μην ξεχωρίζουμε το πραγματικό από το εικονικό. Το αντίθετο συμβαίνει με την τηλεόραση, η οποία προσφέρει ωμή και άκρως αληθοφανή βία. Και έπειτα μην ακούσω για το γνωστό φρούτο: "Για εμένα που είμαι 18 ετών (τυχαίος αριθμός) δεν υπάρχει πρόβλημα, αλλά για το αδελφάκι μου που μόλις έκλεισε τα 10...". Συγγνώμη, αλλά δεν το δέχομαι. Δεν δέχομαι ότι ένα παιδί δεν μπορεί να ξεχωρίσει την πραγματικότητα από τη φαντασία. Αλλά και να το δεχόμουν τότε, όχι, κύριε. Δεν φταίει το 10χρονο αδελφάκι σου, αλλά εσύ ο ίδιος και οι γονείς που το αφήνετε να ασχολείται με τέτοια παιχνίδια. Εξάλλου, τα περισσότερα παιχνίδια (νόμιμα) αναφέρουν το ελάχιστο όριο ηλικίας. Αλήθεια, ποιος από εσάς το κοιτάει;

Τι το κακό έχουν τα νέα κουτιά σε στυλ DVD; Σίγουρα δεν εντυπωσιάζουν, αλλά είναι άκρως πρακτικά. Διότι, αν έχεις στην κατοχή σου 20-30 τίτλους, υπάρχει σημαντικό πρόβλημα χώρου. Τελικά, αναγκάζεσαι να πετάξεις τα κουτιά. Τι είναι αυτά που κρατάς; Το CD και το manual. Οπότε γιατί να μην έχεις από την αρχή μια πολύ πιο πρακτική λύση;

Στο θέμα των manuals θα συμφωνήσω. Οσο πάνε και χειροτερεύουν, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων. Αντίθετα θα διαφωνήσω στο θέμα της μετάφρασης των manuals. Ντροπή σας όλοι εσείς που κατακρίνετε μια τόσο σημαντική προσπάθεια. Είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι δεν ξέρουν τι θα πει μετάφραση. Επειδή έχω ασχοληθεί με μεταφράσεις, σας λέω ότι δούλευα με 2 έντυπα λεξικά και 1 λεξικό ηλεκτρονικής μορφής. Και, όμως, υπήρχαν άπειρες περιπτώσεις που ήταν αδύνατον να αποδοθεί σωστά ο όρος, είτε γιατί δεν υπήρχε αντίστοιχος είτε γιατί το καταραμένο το μυαλό μας "κρασάρει" άσχημα αρκετές φορές. Εγώ τουλάχιστον δεν είχα πίεση χρόνου. Αντίθετα οι μεταφραστές έχουν. Και ας μην ξεχνάμε ότι δεν γνωρίζουν το παιχνίδι, οπότε είναι φυσικό να γίνονται κάποια λάθη. Αξιότιμοι συντάκτες, για πείτε μου ακριβή ορισμό του "Spacebar", που τόσο πια ονομπάρετε το "μπάρα κενού" (Space: διάστημα, κενό, Bar: γραμμή, στήλη). Μη γελιόμαστε, λοιπόν.

Σχετικά με την ελάττωση-κατάργηση στηλών, εμείς οι αναγνώστες αποδεικνυόμαστε πολύ γελοία και ανώριμα άτομα. Γιατί; Ξέρετε εμένα δεν μου αρέσει η στήλη "Utopia", καταργήστε την. Εγώ πάλι δεν θέλω παρουσίαση νέων παιχνιδιών. Κατάργηση αμέσως. Τελικά, γιατί δεν πουλάτε μόνο το εξώφυλλο για να είμαστε όλοι ευχαριστημένοι; Ξυπνήστε, επιτέλους, αγαπητοί αναγνώστες. Οι προτιμήσεις μας είναι προσωπικές. Μπορεί εσένα να μη σου αρέσει αυτό, αλλά εμένα μου αρέσει.

Οσο για το CD, δεν νομίζετε ότι είναι καιρός να γίνει DVD;

Και τώρα ο αρχισυντάκτης (όχι θα μου ξέφευγες). Ας σταματήσει πια αυτή η ιστορία με το μαστίγιο. Ωραίο το αστείο μία-δύο φορές, αλλά μετά καταντά βαρετό. Εξάλλου, δεν ζούμε πια στο Μεσαίωνα. Στον 21ο αιώνα βρισκόμαστε. Δοκιμάστε ηλεκτροφόρα καλώδια οπτικών ινών. Επιτέλους, αναβάθμιση εδώ και τώρα.

Οσον αφορά στην αξιολόγηση των



επιδόσεων των παιχνιδιών, νομίζω ότι οι μεγάλοι αριθμοί στο κάτω μέρος θα έπρεπε να αντιπροσωπεύουν το γενικό μέσο όρο των επιμέρους επιδόσεων. Αντίθετα, η προσωπική γενική άποψη θα πρέπει να αποτελεί αυτόνομο και ξεχωριστό μέρος.

Συγχαρητήρια στις κυρίες Γ. Μώρου, Ο. Τυμπακιανάκη, Δ. Γιακουμή γιατί με τόσα που βλέπουν τα μάτια τους... Αυτές είναι οι πραγματικές ηρωίδες του περιοδικού.

Συγχαρητήρια και στον κύριο Π. Λύρη, γιατί έχει αρκετό ταλέντο (αν και πάντα υπάρχει περιθώριο βελτίωσης).

Αυτά για την ώρα. Αλλά μην επαναπαύεστε. Επιστρέφω δριμύτερος λίαν συντόμως.

Φιλικά,
Ρ.Κ.

Φίλε μας,

Οι διορθώτριες του περιοδικού σε ευχαριστούν θερμά για τα καλά σου λόγια (όντως έχουν συχνά ακόμα και τάσεις αυτοκτονίας με αυτά που διαβάζουν, σε μία μάλιστα από τις τρεις -δεν αποκαλύπτω σε ποια- έχουν ήδη πέσει τα μαλλιά και τα έχει αντικαταστήσει με περούκα από το σκαλπ ενός παλιού συντάκτη, που καταδικάστηκε στην εσχάτη των ποινών επειδή καθυστέρησε να παραδώσει άρθρο περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα). Στην μπάρα κενού σερβίρουν ποτά στα διαστημικά μπαράκια; Μου αρέσει πάντως ως όρος: "Κάτσε κάτω από την μπάρα κενού, κάτσε!", "Η Μπάρα Κενού, του Σταύρου Μερετζκίδη", "Κατά τη συγγραφή των άρθρων σας, αγαπητοί συντάκτες, προσέξτε να μην πατάτε περισσότερες από μία φορές τα πλήκτρα Μπάρα Κενού, Μπες, Πισωδιάστημα και Κεφαλοκλείδωμα".

CD Ή DVD; ΙΔΟΥ Η ΑΠΟΡΙΑ...

◆ Αγαπητό "PC Master",

Είναι η τρίτη φορά που σας γράφω (γράμμα) μέσα στο χρόνο που σας διαβάζω (αρκετός...). Αφορμή για το γράμμα μου δεν υπάρχει [(συνηθισμένο όταν γράφω γράμμα :)], αλλά παρ' όλα αυτά θα προσπαθήσω να αναλύσω διεξοδικά (ωχ!) κάποια θέματα σχετικά με την όλη δομή του περιοδικού, το οποίο παρεμπιπτόντως βελτιώνεται συνέχεια. Θα μπορούσα να πω πως είναι το καλύτερο περιοδικό του χώρου του (να το θυμάστε αυτό για τη συνέχεια).

1. Κατ' αρχάς, σχετικά με το θέμα τού αν το περιοδικό οφείλει να κυκλοφορεί σε έκδοση DVD ή να συνεχίσει στο παραδοσιακό CD, πιστεύω πως, εφόσον υπάρχει μεγάλος διχασμός μεταξύ των αναγνωστών, είναι προτιμότερο να κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις. Μία σε CD και μία άλλη σε DVD (με ανάλογη αναπροσαρμογή στην τιμή). Δεν είναι σωστό να αναγκάζω κάποιον που δεν θέλει να παίρνει DVD και να μην μπορεί έπειτα να το τρέξει, ούτε όμως να "περιορίζω" κάποιον άλλο στα στενά όρια του CD. Αν γινόταν κάτι τέτοιο, έστω και προσωρινά, πιστεύω πως οι περισσότεροι αναγνώστες, αν όχι όλοι, θα ήταν ικανοποιημένοι.

2. Τελικά, μόνο τα adventures δεν περνάνε κρίση (άσχετο).

3. Οσον αφορά τώρα στο ένθετο σχετικά με τις παιχνιδομηχανές, πιστεύω πως είναι προτιμότερο από το να "τρώγονται" σελίδες από το χώρο του περιοδικού. Από τη μία, το "PC Master" είναι ένα περιοδικό που ασχολείται με τους υπολογιστές. Αρα, άσχετα με το αν κάποιοι το θεωρήσουν παλιομοδίτικο, οφείλει να υπερασπιστεί τη φήμη του ως ένα περιοδικό του χώρου και όχι να "νοθευτεί" με "ξένα" ως προς τη θεματολογία αντικείμενα. Δεν είναι ανάγκη, προκειμένου να μη μας πουν οπισθοδρομικούς, να μεταλλάξουμε το περιοδικό σε πολυπεριοδικό. [Σύντομα κοντά σας με ανεπανάληπτες συνταγές μαγειρικής για το πασχαλινό τραπέζι - αν και τό 'χουμε δει στο forum :)]. Από την άλλη, όμως, οι πληροφορίες είναι πληροφορίες, άρα οφείλουμε να μαθαίνουμε ό,τι καινούριο συμβαίνει σε διάφορους τομείς, χωρίς να είναι ανάγκη να αγοράζουμε και άλλο περιοδικό. Από αυτή την άποψη, ένα ενημερωτικό φυλλάδιο δεν είναι κακό...

Με εκτίμηση,
Bigfoot_fs
bigfoot_fs@hotmail.com

◆ Αγαπητό "PC Master",

Κατ' αρχάς, προσκυνώ την αυτού μεγαλειότητά σας και σας μεταφέρω τις ευχές και τη συμπαράσταση όλης της Αρτας στον αγώνα σας για σωστή και έγκαιρη ενημέρωση (πολύ γλείψιμο δεν πέφτει;). Δεν θα ζητήσω ούτε ρουσφέτι ούτε κοινές και συνηθισμένες χάρες. Σκοπός αυτής της επιστολής είναι να σας προφυλάξω από λάθη και κακοτοπιές, τα οποία όλοι ξέρουμε ότι είναι το φόρτε σας (είμαι κακός, ε;). Πιστεύω πως για να κρατήσετε τους αναγνώστες σας και για να κερδίσετε τον υπόλοιπο άμαχο πληθυσμό, θα πρέπει να είστε πρωτότυποι. Το τεύχος Νο 150 που έφτασε στα χέρια μου έσφυζε από πρωτοτυπία, τόσο για το άριστο interface του όσο και για το άπαιχτο game που τόσο απλόχερα μας έδωσε. Ετσι, η πρότασή μου είναι η εξής: Μην κάνετε το τραγικό λάθος και αλλά-

ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ ΑΤΥΧΗΜΑ ΜΕ ΜΗΧΑΝΑΚΙ

Χθες, γύρω στις 7.30, κατεβαίναμε την Ευελπίδων με ένα φιλαράκι. Σε μια στιγμή ένα ταξί, στα καλά του καθουμένου, στρίβει με κόκκινο. Πατάμε φρένο, πέφτουμε στο πλάι και καρφωνόμαστε κάτω από το ταξί.

Εγώ τη γλίτωσα με κάτι καψίματα. Το φιλαράκι σώθηκε επειδή φόραγε κράνος. Εσκασε με το κεφάλι στην άσφαλτο και πάνω στο ταξί το κράνος έγινε κομμάτια. Μέχρι τις 3:00 π.μ. ήμασταν στο Γενικό Κρατικό.



Θα μου πείτε τώρα γιατί σας τα λέω αυτά. Απευθύνομαι σε όσους έχουν μηχανή. Μάγκες, το κράνος σώζει όντως ζωές. Μην το ξεχνάτε. Και με 40 να πηγαίνεις, όπως εμείς, μπορεί να την πάθεις.

Αυτά, ρε παιδιά, και να προσέχετε, γιατί μ' αυτά που είδα χθες στο νοσοκομείο, τά 'χασα.

Axl

@ ΤΙ ΑΞΙΖΕΙ ΠΙΟ ΠΟΛΥ;

Ποιο από τα παρακάτω αξίζει περισσότερο;

Α) Neverwinter Nights: Time in development 3 years.

Ποιος είναι ο πιο κατάλληλος να μιλήσει για χιονισμένες νύχτες από την Bioware; Οι Καναδοί έκαναν, επιτέλους, το θαύμα τους και μας παρουσίασαν την απόλυτη RPG εμπειρία. Παίξτε μαζί με τους φίλους σας και βάλτε τους σε έναν μυθικό κόσμο (αφού πρώτα μάθετε πώς λειτουργεί ο αναθεματισμένος editor).

Β) Warcraft 3: Time in development 3 years.

Ο θρύλος ξαναζωντανεύει! Επιλέξτε πλευρά και πλημμυρίστε το Battlenet στο αίμα! Από την εταιρεία που δεν κάνει λάθη (εκτός από κάνα φάλτσο πού και πού), την Blizzard. Ο κόσμος του Warcraft με στυλ του Starcraft και με 3D περιτύλιγμα (ουχ!).

Γ) Παγκόσμια Ειρήνη: Time in development 10.000 years and counting.

Πελοποννησιακοί, περσικοί, εκατονταετείς, παγκόσμιοι, του Βιετνάμ και του Κόλπου, όλοι μάστιζαν την ανθρωπότητα. Ευχή όλων μας να σταματήσει κάποτε ο σκοτωμός. Αλλά τώρα με τον ερχομό του Warcraft και του Neverwinter Nights ίσως να πρέπει να βάλουμε λίγο στην άκρη τις αξίες μας.

Εσείς τι λέτε;

Rexides

ξετε το CD-ROM σε DVD-ROM γιατί την Αρτα δεν τη σταματά όχι ο ΣΑΡΚ-ΣΑΤ, αλλά ούτε όλα τα διαόλια σας! Τώρα, όσον αφορά στην επιθυμία κάποιων για DVD-ROM, θα σας πρότεινα να εκδίδετε μία σειρά με DVD-ROMs και μία με CD-ROMs για να μπορεί ο δημοκράτης gamer να διαλέξει.

Κλείνοντας, ελπίζω να δημοσιεύσετε το γράμμα μου (χωρίς τα ορθογραφικά λάθη;), αν και με την γκαντεμιά που με δέρνει, βλέπω να καίγεται η στήλη "Αλληλογραφία"!

Με τιμή,
Αλέξανδρος Αγγέλης

◆Αγαπητό "PC Master",

Σου γράφω για πρώτη φορά, αν και διαβάζω αρκετό καιρό το περιοδικό σου. Συγχαρητήρια σε όσους εργάζονται για να φτάσει στα χέρια μας αυτό το καταπληκτικό από κάθε άποψη περιοδικό. Κατά τη γνώμη μου, το περιοδικό διαφέρει από τα άλλα στο εξής: Καταφέρνει να δημιουργήσει μια οικειότητα στον αναγνώστη, κυρίως μέσω των αστείων που γίνονται στα άρθρα του περιοδικού (βλ. σχολιασμό εικόνων στα reviews κ.λπ.).

Ο κύριος λόγος που σου γράφω είναι για να σε παρακαλέσω να αλλάξεις το φτωχό και άμοιρο CDάκι με τη μικρή πλέον χωρητικότητα και να το αντικαταστήσεις με DVD. Γνωρίζω, βέβαια, πως δεν έχουν όλοι ακόμα DVD, όμως, ο αριθμός τους μειώνεται διαρκώς. Σ' ευχαριστώ για το χρόνο σου. Keep the good work!

Φιλικά,
Αλέξανδρος "Battleman"
adks@otenet.gr

◆Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης. Δεν πάει καιρός που αγόρασα υπολογιστή και είπα να παίρνω ένα σχετικό περιοδικό. Ετσι, αγόρασα το τεύχος 136 και από τότε κόλλησα και σας παίρνω κάθε μήνα. Ας περάσω, όμως, στο θέμα. Θα μιλήσω για δύο ζητήματα:

1. Για το περιοδικό. Η ιδέα το CD να αντικατασταθεί από DVD δεν μου άρεσε και τόσο, διότι δεν έχουν πολλοί το προνόμιο να έχουν DVD player. Αν και θα υπάρχει περισσότερος χώρος, θα χάσετε πολλούς αναγνώστες. Πάντως αν, τελικά, το CD αντικατασταθεί με DVD, τότε θα μπορούσατε να συνεργαστείτε με μία εταιρεία που να παράγει DVD Player, να μειωθούν οι τιμές ή μαζί με ένα DVD player να δίνετε δώρο μια ετήσια συνδρομή του "PC Master".

Επίσης, θα ήθελα το περιοδικό σας να είχε πιο πολλές σελίδες, διότι μόλις παίρνω ένα τεύχος μέσα σε δύο ημέρες το έχω διαβάσει όλο. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να είχατε πιο μεγάλη θεματολογία. Ακόμη, επειδή μου αρέσει ο Λύρης, να βάζατε δύο τρία comics. Τέλος, έχω μία απορία: Γιατί δεν γράφετε στη στήλη "Programming" και για τη Visual Basic και ασχολείστε μόνο με τη C++.

2. Για την πειρατεία. Ολοι λίγο-πολύ είμαστε "πειρατές". Μπορώ να σας πω πως τα πιο πολλά παιχνίδια που έχω είναι αντιγραμμένα. Ετσι όπως τα έχουν κάνει οι εταιρείες, να βάζουν σε θήκες DVD τα παιχνίδια τους και το manual σε μορφή εγγράφου μέσα στο CD, χίλιες φορές να το πάρω αντιγραμμένο. Αυθεντικό παιχνίδι θα πάρω μόνο αν τρελαίνομαι γι' αυτό.

Hitman

Υ.Γ. 1: Αν γίνεται να το δημοσιεύσετε.

Υ.Γ. 2: HITMAN ΟΛΕ!

Υ.Γ. 3: ΠΑΟ ΟΛΕ!

@ EMPIRE EARTH

Αυτές τις μέρες παίζω μανιωδώς το παιχνίδι Empire Earth. Ως λάτρης της ιστορίας των RTS και του Age of Empires (που είναι κατά 70% ίδιο με το E.E.), είχα ευχαριστηθεί μέχρι την τελευταία στιγμή τις πρώτες δύο campaigns (ελληνική και αγγλική), γιατί ήταν όμορφα φτιαγμένες, είχαν πλήρες ιστορικό background και για να περάσεις τις πίστες, έπρεπε πάνω-κάτω να κάνεις ό,τι έκαναν και οι ήρωες που χειρίζεσαι εκείνη την εποχή (π.χ. να καταλάβεις την Τροία με τον Δούρειο Ιππο). Αυτό που με πώρωσε κυρίως ήταν το τελευταίο. Αργότερα, παίζοντας την τρίτη campaign [1ος Παγκόσμιος Πόλεμος, είσαι "φασιστικό γουγούνι" που έλεγε και ο Σεφερλής (άσχετο)], αυτό ακριβώς είναι που με εκνεύρισε αφάνταστα. Καλά, μου αρέσει πολύ να ξέρω ότι κάνω ό,τι έκανε π.χ. ο Otto von Vismark στον Α' Π.Π., αλλά αν αυτό που έκανε ήταν να τραβάει... τα μαλλιά του και να αφήνει τους στρατιώτες του να σφάζονται επί 3 χρόνια με άσκοπες επιθέσεις, που έσπαζαν πάνω στην άμυνα του εχθρού, με μοναδική ελπίδα να τελειώσουν τα πυρομαχικά του ή κάτι τέτοιο, θα θυσίαζα και λίγο από την ιστορική ακρίβεια για να έχω την ευχαρίστηση του παιχνιδιού.

mOUlas oMAr

@ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ SDRAM ΜΝΗΜΕΣ

Γεια σας παιδιά,

Δεν ξέρω πόσοι από σας θυμούνται την περιπέτειά μου με τις μνήμες την προηγούμενη εβδομάδα (εδώ είναι και το link του εν λόγω thread http://www.pcmaster.gr/forum/default.asp?Action=ShowMessage&ID=59649&Page=5&Expand=&PageSize=25), πάντως, έχω κάποιες εξελίξεις επί του θέματος. Εστειλα e-mail στο e-shop ρωτώντας για τις μνήμες τους και μου απάντησαν ως εξής:

"Αγαπητέ κύριε,

Θα ήθελα να σας πληροφορήσω ότι επί του παρόντος οι μνήμες DIMM SDRAM PC-133, 256MB που υπάρχουν είναι διπλής όψεως (double sided) και είναι Hyunday. Δεν θα υπάρχει πρόβλημα συνεργασίας με την υπάρχουσα μνήμη του υπολογιστή σας, εφόσον είναι μια κλασσική SDRAM PC-133. Πρόβλημα συνεργασίας μπορεί να υπάρχει αν η υπάρχουσα μνήμη είναι PC-100 ή αν είναι τύπου ECC, κάτι απίθανο, καθώς τέτοιες μνήμες χρησιμοποιούνται σε servers."

Λοιπόν... τι λέτε εσείς, να την αγοράσω; Εχω φοβηθεί πολύ από την άσχημη εμπειρία μου την προηγούμενη εβδομάδα και δεν ξέρω τι να κάνω. Ευχαριστώ, παιδιά.

The Daywalker

Καλά τα λέει το μαγαζί. Είδες; Hyundai ή Siemens δεν σου είχα πει;

Κοίτα, κανονικά ούτε η διαφορά μάρκας (στις απλές μνήμες) δεν θα έπρεπε να προκαλεί πρόβλημα. Μάλλον κάτι με τη motherboard αρχίζει να μη μ' αρέσει...

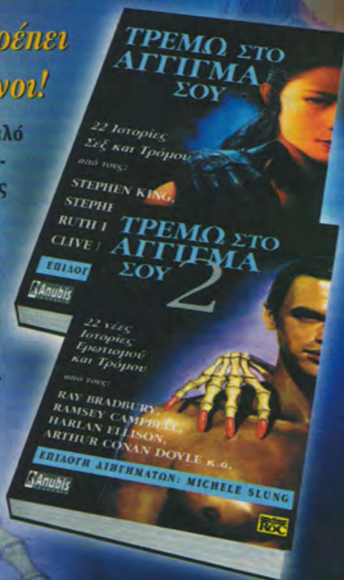
Το καλύτερο για να σιγουρευτείς θα ήταν, όταν πάρεις τη μνήμη, να έχεις και δεύτερο υπολογιστή σπίτι (κάποιου φίλου π.χ.) με παρόμοια motherboard, ώστε να δεις αν φταίνε τα τσιπάκια ή η motherboard. Αν μπορείς, κάν' το την επόμενη φορά.

The_therion,
απάντηση στο προηγούμενο

22 & 22

ανατριχιαστικές ματιές σε μια μακάβρια πραγματικότητα...

Δύο βιβλία που πρέπει να διαβάσετε μόνοι!



Η μυστική περιοχή στο μυαλό μας, όπου ελλοχεύουν οι φαντασιώσεις και οι φόβοι μας συνήθως παραμένει σκοτεινή και κρυφή. Αυτό ισχύει μέχρι να φωτιστεί από εξαιρετικά ταλαντούχους χειριστές του μακάβριου, όπως ο Stephen King, ο Arthur Conan Doyle, η Ruth Rendell, η Angela Carter, ο Clive Barker ή ο Patrick McGrath. Τότε οι ερωτικές φαντασιώσεις μας γίνονται τέχνη και η σάρκα ριγεί... από επιθυμία ή φόβο.



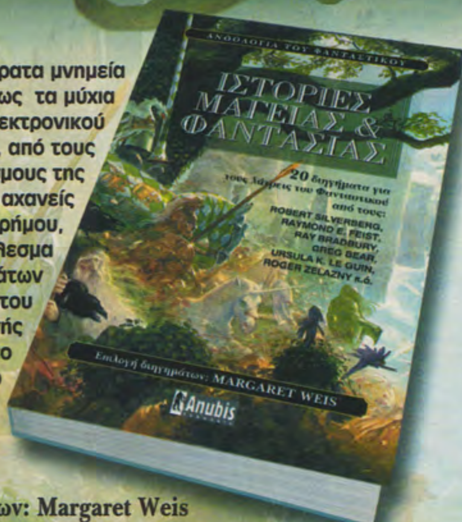
Για on-line παραγγελίες: **www.anubis.gr**

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

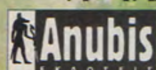
ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ

ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ & ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Από τα θεόρατα μνημεία της αρχαιότητας ως τα μύχια της ψυχής ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, από τους άφατους κόσμους της φαντασίας ως τις αχανείς εκτάσεις της ερήμου, από το κάλεσμα απόκοσμων πλασμάτων ως το βλέμμα του παιδιού της διπλανής πόρτας, ένα είναι το σταθερό στοιχείο στο σύμπαν...



Επιλογή διηγημάτων: Margaret Weis



Για on-line παραγγελίες: **www.anubis.gr**

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

◆ Παρόλο που είμαι αρκετά χρονάκια αναγνώστης του περιοδικού (από το τεύχος 59, Δεκέμβριος '94 - τι τεύχος κι αυτό, παρουσίαση του Doom 2 και του Under a Killing Moon, εποχές κι αυτές...), δεν "έτυχε" να στείλω ποτέ κάποιο γράμμα ή e-mail στο περιοδικό.

Κατ' αρχάς, θέλω να διαμαρτυρηθώ για το δύο full games που είχατε μαζί με το περιοδικό. Δεν ξέρω τι είχε προκύψει από το ερωτηματολόγιο περί CD με demo και CD με full game, αλλά εγώ προτιμώ το πρώτο. Ενα άλλο σημείο του ερωτηματολόγιου ήταν αν θέλουμε CD ή DVD. Δεν μπορώ να πιστέψω ότι επικράτησε το CD. Ολα πλέον απαιτούν τεράστιους χώρους και το μέγεθος των demos έχει εκτοξευθεί. Υπάρχουν πάρα πολλά πράγματα τα οποία δεν έχετε βάλει στο CD γιατί ακριβώς είναι CD. Προσωπικά τουλάχιστον, δεν ξέρω ούτε ένα άτομο που να μην έχει DVD-ROM πάνω στον υπολογιστή του. Δηλαδή θα περάσουμε πάλι όσα περάσαμε για να σας καταφέρουμε να ξεχάσετε τη δισκετούλα των 720KB και να πάμε στα 1,44MB; Από την άλλη πάλι, μου άρεσε πάρα πολύ η μεταφορά στηλών του περιοδικού στο CD του σε μορφή PDF. Εγώ μάλιστα θα σας προέτρεπα να μεταφέρετε ολόκληρο το περιοδικό σε ένα DVD σε μορφή PDF ή ακόμα καλύτερα Flash/Shockwave (σωστό interface αυτή τη φορά). Είναι καιρός να ταράξετε λίγο τα νερά στα ελληνικά περιοδικά. Γιατί δεν κάνετε μια δοκιμή, κυκλοφορώντας δύο εκδόσεις του περιοδικού, μία κλασική σε χαρτί και μία στο DVD; Είναι μεγάλο βάσανο να έχεις τόσα περιοδικά και, τελικά, να μην ξέρεις πού να τα βάλεις. Οχι ότι πιστεύω ότι θα εισακουστεί μια τέτοια επιθυμία, αλλά κανείς δεν έπαθε τίποτα δοκιμάζοντας. Δοκιμάστε κι εσείς :).

Μια άλλη πρόταση που έχουν κάνει κι άλλοι αναγνώστες είναι να βάλετε τα παλιά τεύχη PCM/Pixel σε μορφή PDF.

Για να περάσουμε, όμως, και στο εσωτερικό του περιοδικού. Οι στήλες "TroubleShooter" και "Do it yourself" μου άρεσαν πάρα πολύ. Καιρό είχα να δω κάποια τόσο καλή προσθήκη στο περιοδικό. Πραγματεύονται χρήσιμα θέματα και προσπαθούν να δώσουν στους αναγνώστες να καταλάβουν, επιτέλους, ότι δεν αγόρασαν ψυγείο ή παιχνιδομηχανή, αλλά μια ηλεκτρονική συσκευή που δεν έχει όρια. Πιστεύω πως γύρω από αυτό το πνεύμα θα πρέπει να περιστρέφεται η θεματολογία του περιοδικού. Για έναν καιρό είχατε ξεφύγει εντελώς από αυτή την ιδέα. Θυμάστε τους επικούς καβγάδες στο forum του "PC Master", με τίτλους "Το PCM έχει χάσει το χαρακτήρα του"; Το καλό είναι ότι, επιτέλους, αρχίζετε να επιστρέφετε στη φιλοσοφία "PC Master το περιοδικό των PC Users" και όχι το περιοδικό του "PC Gamer". Βέβαια, πιστεύω ότι χρειάζεται κι άλλη προσπάθεια σε αυτή την κατεύθυνση.

WickedMage
burdenas@csd.uoc.gr

✏ Φίλοι μας,

Η μετάβαση σε DVD είναι ένα θέμα που όντως μας απασχολεί πολύ αυτόν τον καιρό και για το οποίο η γνώμη σας μάς είναι πολύτιμη, αφού δεν θέλουμε να πάρουμε μια απόφαση "ελαφρά τη καρδία". Η πρότασή σας για δύο διαφορετικές εκδόσεις του περιοδικού είναι πολύ ενδιαφέρουσα και να είστε σίγουροι πως θα τη λάβουμε σοβαρά υπόψη.

Η στήλη "Programming" κάλυψε στο παρελθόν τη Visual Basic με σειρά άρθρων, αλλά δεν αποκλείεται να επανέλθει στο μέλλον.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ & ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητοί συντάκτες του περιοδικού "PC Master",

Περιττό να σας πω ότι το περιοδικό σας είναι το καλύτερο στο χώρο των υπολογιστών σε ό,τι αφορά τα games. Είμαι νέος αναγνώστης σας, αφού παίρνω το περιοδικό σας από το τεύχος Ιανουαρίου και μετά.

Αποφάσισα να σας στείλω αυτό το e-mail για να κάνω μερικές προτάσεις όσον αφορά στο περιοδικό, αλλά και για να σας ρωτήσω για ένα-δυο πράγματα που με απασχολούν.

Ερώτηση 1: Υπάρχει στο Διαδίκτυο κάποια σελίδα σχετικά με την έκθεση των βιντεοπαιχνιδιών που έλαβε χώρα στο Λος Αντζελες;

Ερώτηση 2: Πότε βγαίνει το Harry Potter and the Chamber of Secrets;

Θα ήθελα, επίσης, να προτείνω τρία πράγματα για την ενίσχυση(;) της ύλης του περιοδικού:

1. Θα επιθυμούσα η στήλη "Αγγελίες" να μεγαλώσει, ώστε να βλέπουμε όσο το δυνατόν πιο σύντομα μπορούμε τις αγγελίες μας να δημοσιεύονται.

2. Θα ήθελα ακόμη να συμφωνήσω με έναν αναγνώστη σας, ο οποίος στο τεύχος Ιουλίου πρότεινε να υπάρχει στο περιοδικό μόνιμη στήλη για το Linux.

3. Κάντε επειγόντως το review του Grand Theft Auto 3!!!

Σας εύχομαι να συνεχίσετε με τον ίδιο ρυθμό αυτή την πραγματικά καλή δουλειά που κάνετε.

Με εκτίμηση,
Παναγιώτης Τσιάτσος
panoscoolboy@yahoo.gr

Υ.Γ.: Ελπίζω να βρω ανταπόκριση από το περιοδικό σας!

Φίλε Παναγιώτη,
Σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις, τις οποίες θα εξετάσουμε. Εχε, πάντως, υπόψη πως η στήλη "Αγγελίες" δεν έχει σταθερό μέγεθος, αλλά αυξομειώνεται ανάλογα με το πόσες έρχονται στα χέρια μας κάθε μήνα. Αν στείλατε μια αγγελία και δεν δημοσιεύθηκε, το πιθανότερο είναι πως δεν τη λάβαμε. Το νέο Harry Potter θα προβληθεί στη μεγάλη οθόνη τον Οκτώβριο, οπότε λογικά περιμένουμε και το computer game από την Electronic Arts λίγο μετά (γύρω στα Χριστούγεννα). Οταν υπάρξουν νεότερα, θα ενημερωθείς από τις σελίδες του περιοδικού. Τέλος, η επίσημη σελίδα της E3 είναι η www.e3expo.com.

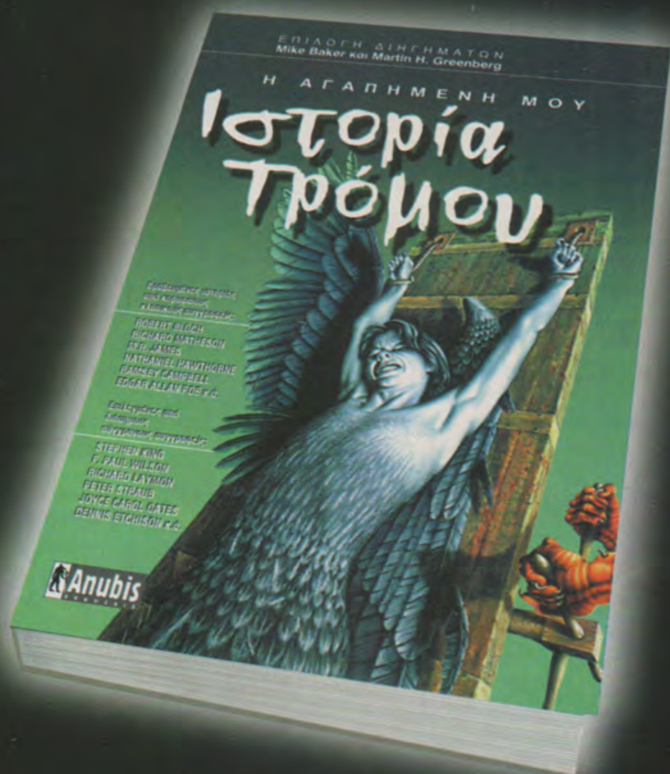
ΜΑ ΠΟΥ ΠΗΓΑΝ ΤΑ MODS;

Αγαπητό περιοδικό "PC Master",

Σου έχω ξαναγράψει και άλλες φορές κι ελπίζω να με θυμάσαι. Ο λόγος που σου γράφω αυτό το e-mail αφορά στο τεύχος 153 και σε κάποιο άρθρο. Οταν αγόρασα το τεύχος, λοιπόν, και το διάβασα, η προσοχή μου αμέσως στράφηκε στη στήλη "MODified Gaming", μια και το θέμα με ενδιέφερε πολύ. Ετσι, έτρεξα να ξαναεγκαταστήσω το Diablo II - exp. και την έκδοση 1,09d. Ομως, σύμφωνα με τις οδηγίες της στήλης, πηγαίνοντας στη σελίδα gameweb (www.gameweb.gr), την οποία υποδεικνύετε για το download, όχι μόνο στην αρχική σελίδα δεν βρήκα links για τα αρχεία, αλλά ύστερα από ψάξιμο, ούτε σε ολόκληρη τη σελίδα. Συγκεκριμένα, ενδιαφέρομαι για το Middle-Earth mod. Αναρωτιέμαι, λοιπόν, αν γι' αυτό ευθύνομαι εγώ ή κάποιο πιθανό τυπογραφικό λάθος. Περιμένω απάντησή σας όσο το δυνατόν πιο γρήγορα και ευχαριστώ για το χρόνο που σας "έφαγα". Πρέπει να είστε απα-

Η ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΜΟΥ

Ιστορία Τρόμου



Τι διαβάζουν οι κορυφαίοι συγγραφείς έργων τρόμου σήμερα και γιατί; Αυτό ήταν το ερώτημα που θέσαμε στους πιο γνωστούς σύγχρονους συγγραφείς του είδους και αυτό το βιβλίο είναι η απάντησή τους. Μια ανθολογία βραβευμένων ιστοριών τρόμου κορυφαίων κλασικών συγγραφέων. Δεκαπέντε εκλεκτά διηγήματα τρόμου, επιλεγμένα και προλογισμένα από διάσημους σύγχρονους συγγραφείς του είδους.

Οι STEPHEN KING
PETER STRAUB
F. PAUL WILSON
JOYCE CAROL OATES
RICHARD LAYMON κ.ά.

ΕΠΙΛΕΓΟΥΝ ΕΡΓΑ ΤΩΝ:

H. P. Lovecraft, Philip K. Dick, Edgar Allan Poe, Ramsey Campbell, Robert Bloch,
Richard Matheson, M.R. James, Nathaniel Hawthorne κ.ά.

Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr



Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr



Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 25 παιχνίδια για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αριστείδης Καλαϊτζίδης
Τηλέφωνο: 0946-345392

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** γνήσια τα Jane's F-15, Ford Racing 2001, Jetfighter 4, F-16 Aggressor, Gorky 17, Quake 3. 10,00 ευρώ το ένα ή όλα μαζί 45,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σάββας Χρυσός
Τηλέφωνο: 03920 63509

Hardware

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** PC με PIII 560MHz, motherboard, 192MB RAM, hard disk Seagate 8,4GB, CD-ROM Acer 40x, floppy disk, Creative GeForce 2 GTS, souncard on board, οθόνη 15", πληκτρολόγιο, ποντίκι, ηχεία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αριστείδης Καλαϊτζίδης
Τηλέφωνο: 0946-345392

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** motherboard Chaintech (ISO 9001) για επεξεργαστές Pentium 2 και Pentium 3 (FSB 100 MHz) σε άριστη κατάσταση στο κουτί της (μαζί με τους drivers). Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεοφάνης Αποστολόπουλος
Τηλέφωνο: 0938-719534

Διάφορα

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** η 3η season των X-Files σε 7 DVDs (24 επεισόδια, deleted scenes κ.λπ.). Είναι region 1 και ένα από τα DVDs είναι ελαττωματικό. Τιμή 50,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κώστας Βλαχάβας
Τηλέφωνο: 0310 664134
e-mail address: kostasgreece1 @hotmail.com

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** metal albums σε μορφή .MP3. Δεκτές και ανταλλαγές (συλλογή 250 CDs). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος Σπηλιόπουλος
Τηλέφωνο: 06550 23013

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** παιχνίδια για PC (2002 FIFA World Cup, FIFA 2001, Urban Chaos, Tomb Raider IV κ.ά.). Επίσης, τα DVDs "Υπόγεια Απειλή" και "Ελεύθερος Σκοπευτής". Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: 0938-407458
e-mail address: vertical@aias.gr

σχολημένοι με τη διοργάνωση του (ή να πω καλύτερα των) Grand Prix. Βασίζομαι στη βοήθειά σας!

Με εκτίμηση,
Σπύρος Παπαγεωργίου
Soul Assassin
papspeip@otenet.gr

Υ.Γ.: Αντε με το καλό να γίνει το φετινό Grand Prix στην πόλη μας (ή μάλλον και στην πόλη μας;).Τέλος πάντων, είμαι πολύ χαρούμενος που θα διοργανωθεί στην πόλη μας ένα τέτοιο event και περιμένω με ανυπομονησία να πάρω μέρος....

Υ.Γ. (κι άλλο): Δεν άρχισα το γράμμα με το καθιερωμένο ΓΛΕΙΨΙΜΟ, γιατί μόλις πήρα στα χέρια μου το καινούριο πληκτρολόγιο και έχω κακές εμπειρίες από γλειψίματα και πληκτρολόγια (βλέπετε το παλιό πληκτρολόγιο από γλείψιμο πήγε [βραχυκύκλωμα]) .

Υ.Γ. (ακόμα ένα): Περιμένω, επίσης, το ερωτηματολόγιο περί πειρατικών παιχνιδιών στη σελίδα...

Υ.Γ.: Σας κούρασα;;;;;

✏ Φίλε Σπύρο,

Εχεις απόλυτο δίκιο για τα mods. Καθυστερήσαμε λίγο να τα βάλουμε στο GameWeb και σου ζητούμε συγγνώμη. Μπορείς, όμως, πλέον να τα βρεις στη σελίδα http://www.gameweb.gr/downloads/downfile.asp?CID=4&ID=191

Το ερωτηματολόγιο για την πειρατεία βρίσκεται στη σελίδα http://www.pcmaster.gr/piracy/

Ο... ΓΚΑΝΤΕΜΗΣ ΚΑΙ ΤΟ AUDIOGALAXY

◆ Γεια σας παίδες,

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σας και θέλω να εκφράσω την απόλυτη συμπαράστασή μου για το δύσκολο έργο σας σ' αυτόν τον τομέα, που ομολογουμένως στην Ελλάδα είναι πολύ πιο πίσω απ' ό,τι σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Τέλος πάντων, αυτά τα έχουμε ξανακούσει. Ας μπω στο θέμα. Θέλω να αναφερθώ στο άρθρο του κύριου Κράτσα στο τεύχος 152 για την κοινότητα του Audiogalaxy. Πρόσφατα απέκτησα σύνδεση στο Internet και ενθουσιασμένος με την ιδέα ότι θα μπορούσα να κατεβάσω οποιοδήποτε MP3 αρχείο ήθελα, γράφτηκα κατευθείαν στην κοινότητα. Κατέβασα την τελευταία έκδοση του Satellite και άρχισα να αναζητώ αρχεία προς downloading. Δυστυχώς, όμως, όλα τα MP3 είτε ήταν copyrighted είτε δεν ήταν διαθέσιμα. Βρήκα μόνο κάποια που ήταν hosted από την κοινότητα, τα οποία δεν κατέβαιναν με τον Satellite μόνο με κανονικό downloading. Οταν, δε, κατέβασα κάνα δυο, ο Satellite έλεγε ότι δεν γινόταν τίποτα. Τελικά, κατέληξα να εγγραφώ στο KaZaA, από το οποίο είμαι πολύ ευχαριστημένος.

Υ.Γ.: Θα μπορούσατε να βάλετε την τελευταία retail έκδοση του CS στο επόμενο CD του περιοδικού γιατί είναι πολύ μεγάλη; Είμαι σίγουρος ότι πολύ αναγνώστες το θέλουν.

Μάνος Παπαμανώλης
manta55133@yahoo.com

◆ Είστε απίστευτοι...

Κάνατε αφιέρωμα στο Audiogalaxy κι αυτό έκλεισε! Κάτι ανάλογο είχε γίνει και με το Napster, που κι αυτό είχε κλείσει το μήνα που του είχατε κάνει εκτεταμένο αφιέρωμα!

Κατσικοπόδαροι... :-)
gtzav@the.forthnet.gr

✏ Φίλοι μας,

Εχετε απόλυτο δίκιο: Πάνω που έγραψα το ρημάδι το άρθρο, δεν πρόλαβε να περάσει μήνας και το Audiogalaxy έπεσε κι αυτό θύμα των δισκογραφικών εταιρειών (διαβάστε λεπτομέρειες στο "Fanzine"). Τέτοια γκαντεμιά, πάντως, δεν σκοπεύω να την αφήσω ανεκμετάλλευτη: Κύριε Gates, αν στο λογαριασμό μου μέχρι την 20ή Αυγούστου δεν υπάρχει το ποσό που σας ζήτησα (ναι, οκτώ είναι τα μηδενικά, δεν πρόκειται για λάθος), το τεύχος Σεπτεμβρίου του "PC Master" θα φιλοξενεί ένα αφιέρωμά μου στη Microsoft! PC

Ο 

ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ

DANCE Domination No 2

DANCE
Domination
2



SCHILLER: Dream of you. **DE-JAVU:** Never. **SOLID SESSIONS:** Janeiro
FEELA: Sweet temptation. **AFRO MEDUSA:** Dreams. **MENDO:** Tell me

ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΙΣ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

SCHILLER: DREAM OF YOU / **DE-JAVU:** NEVER / **TIPPI:** TINSELTOWN IN THE RAIN
SOLID SESSIONS: JANEIRO / **FEELA:** SWEET TEMPTATION / **KID CREME:** DON'T STOP MY ROOTS
BILLY WEBB featuring CHRIS WILLIS: SUPERSONIC
MR PINK presents THE PROGRAM: LOVE & AFFECTION / **MENDO featuring CHRISTIE K.:** TELL ME
JEREMY SYLVESTER: THE THINGS I CAN DO / **RINNERADIO:** KUVALA
AFRO MEDUSA: DREAMS / **ARON MICHAEL:** FREE
SALSOTTO vs MARQUEE MOON: LET ME TALK TO YOU
JACO DE SOUZA feat. GISELLE: A MUSICA VIBRA NO AR / **LUBA:** FROM THE BITTER TO THE SWEET



MINORITY REPORT

Είμαι ιδιαίτερα χαρούμενος που παρατηρώ μια κλίση της κινηματογραφικής "βιομηχανίας" στα θρίλερ και στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Η τάση αυτή, αν δεν κάνω λάθος, ξεκίνησε περίπου την εποχή που βγήκε το "5ο Στοιχείο" και το "12 Πίθηκοι" και από τότε έχουμε δει μερικές από τις καλύτερες ταινίες του είδους.

του Οδυσσέα Κουράφαλου

Η νέα δημιουργία του Spielberg

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ
Steven Spielberg

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Tom Cruise: *Ντετέκτιβ John Anderton*
Max von Sydow: *Διευθυντής Lamar Burgess*
Steve Harris: *Jad*
Neal McDonough: *Officer Fletcher*

Ένα από τα πιο αναμενόμενα έργα επιστημονικής φαντασίας είναι εδώ και καιρό το "Minority Report". Το πρωτότυπο σενάριο της ταινίας βασίζεται σε μια σύντομη ιστορία του Philip K. Dick, ενός από τους πλέον αναγνωρισμένους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας. Ποιο θα μπορούσε να είναι το αποτέλεσμα ενός τέτοιου συνδυασμού, δηλαδή μιας ιστορίας από τον άνθρωπο που μας έδωσε το μυθιστόρημα "Do androids dream of electric sheep", στο οποίο βασίστηκε η ταινία "Blade Runner", του δυναμισμού του Tom Cruise και της σκηνοθετικής μαεστρίας του ανθρώπου που μας γνώρισε τον E.T.; Αν πιστέψουμε αυτά που λένε στο εξωτερικό, όπου η ταινία ήδη προβάλλεται, είναι εξαιρετικό. Ο Σπίλμπεργκ κατάφερε να μεταφέρει στον κινηματογράφο μια μικρή αλλά άκρως ενδιαφέρουσα ιστορία, η οποία θίγει καίρια κοινωνικά προβλήματα, συμπληρώνοντάς την και εμπλουτίζοντας το όραμα του Dick με πλούσια εφέ, που βοηθούν στην περαιτέρω ανάπτυξη της ιστορίας. Η ιστορία; Ω, μα είναι Dick, φίλοι μου, είναι δεδομένο πως είναι καλή!

Στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον η τεχνολογία έχει προχωρήσει αρκετά, ώστε να επιτρέπει την πρόληψη των εγκλημάτων πριν καν αυτά να συμβούν. Ο πρωταγωνιστής της ταινίας, ο detective Anderton, δουλεύει για μια κρατική υπηρεσία πρόληψης εγκλημάτων, όταν ξαφνικά κατηγορείται ο ίδιος πως πρόκειται να διαπράξει μία δολοφονία και άρα πρέπει να συλληφθεί! Ευρισκόμενος στη θέση των "θυμάτων" του ο Anderton, ωσάν... νέος Χάρισον Φόρντ, αναγκάζεται να παίξει το ρόλο του φυγά, προσπαθώντας να ξεφύγει από τους πρώην συνεργάτες του και νυν διώκτες του, σε μία απελπισμένη προσπάθεια να αποδείξει την αθωότητά του και το ότι... δεν σκόπευε να σκοτώσει κάποιον! Πώς, όμως, αποδεικνύει κάποιος την αθωότητά του για ένα έγκλημα το οποίο ούτε καν έχει συμβεί; Η ταινία, όπως καταλαβαίνετε, είναι ένα αρκετά δυνατό θρίλερ, με άκρως εντυπωσιακές σκηνές, στις οποίες συμβάλει θετικότατα η σωστή χρήση των ειδικών εφέ που επιτρέπει η μοντέρνα τεχνολογία. Ευτυχώς, σύντομα θα βρίσκεται κοντά μας και έτσι η αναμονή δεν θα είναι μεγάλη.



MEN IN BLACK 2

Οι άνδρες με τα μαύρα επιστρέφουν!

Σίγουρα ένα από τα πιο... χαβαλετζίδικα gadgets που τίμησαν ποτέ το κινηματογραφικό πανί, ήταν το "στυλό-διαγραφέας μνήμης" που χρησιμοποιούσαν οι πράκτορες της ταινίας "Men In Black", της πιο επιτυχημένης κωμωδίας επιστημονικής φαντασίας που έχουμε δει μέχρι σήμερα. Το γκαντζετάκι αυτό, λοιπόν, όπως ο Κ ("Κέι") αλλά και ο J ("Τζέι") που το χρησιμοποιούσαν, επιστρέφει σε μία από τις καλύτερες συνέχειες ταινίας που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ.

Οπως θα θυμάστε, το "Men In Black" πραγματευόταν την... καθημερινότητα μιας μυστικής οργάνωσης, που προστάτευε το κοινό από τη... γνώση τού ότι υπάρχουν εξωγήινοι! Ω, ναι, διότι όχι μόνο υπήρχαν, αλλά η οργάνωση αυτή τους βοηθούσε κιόλας, αν ήταν... καλά παιδάκια, να επιστρέψουν στα σπίτια τους. Το πρόβλημα ήταν πως ένας εξωγήινος τόσο απεχθής και μισητός, που ακόμη και οι υπόλοιποι εξωγήινοι τον έτρεμαν, εισέβαλε στον πλανήτη μας, προκαλώντας το χάος. Επειτα από μια δυναμική περιπέτεια, οι πράκτορες Κ (Tommy Lee Jones) και J (Will Smith) κατάφεραν να τον εξολοθρεύσουν. Εν τέλει, ο Κ αποφάσισε να ζήσει μια ήρεμη, φυσιολογική ζωή και έτσι ο νεοφερμένος και διδαχθείς από αυτόν J του διέγραψε τη μνήμη και, ουσιαστικά, πήρε τη θέση του. Ολα πήγαιναν μια χαρά.

Είχαν υπολογίσει δίχως τη Serleena, όμως! Νέοι εχθροί,

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ
Barry Sonnenfeld

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Tommy Lee Jones: *Πράκτορας K*
Will Smith: *Πράκτορας J*
Rip Torn: *Πράκτορας Z*
Rosario Dawson: *Rita Lara*
Flynn Boyle: *Serleena*





νέες περιπέτειες και, φυσικά, νέες... κουφές και αστείες καταστάσεις περιμένουν τον J, ο οποίος, όμως, δεν μπορεί να τις αντιμετωπίσει μόνος του. Δεν μπορεί, ειδικά διότι ένα στοιχείο-κλειδί για την κατατρόπωση του υπερκακού βρίσκεται κρυμμένο στο μυαλό του πρώην Κ, ο οποίος δουλεύει πια ως... ταχυδρομικός υπάλληλος! Ο J τον... τσιμπά και, σε μια τραγελαφική αντιστροφή όρων, τον... διδάσκει τα κατατόπια τού να είσαι ένας "Αντρας με μαύρα", πολεμώντας τους κακούς εξωγήινους και διασφαλίζοντας τη διαγαλαξιακή ειρήνη. Ολα, πάντα, μέσα από κουφές καταστάσεις, που κάνουν το θεατή να κρατά την κοιλιά του από τα γέλια, σε ένα sequel που μπορεί να θεωρηθεί τουλάχιστον ισάξιο με το πρώτο μέρος. Ενα από τα στοιχεία, όμως, που παίζουν σημαντικό ρόλο στην επιτυχία ενός sequel είναι το κατά πόσο είναι επαναλαμβανόμενο. Αν και, όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο, το MiB II δεν είναι πια και τόοοσο διαφορετικό από την προηγούμενη ταινία, αφού πραγματεύεται το ίδιο θέμα και έχει αρκετά νέα στοιχεία ώστε να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον του θεατή. Λαμπροί αστέρες είναι, φυσικά, για ακόμη μία φορά οι... περίεργοι και παραφρονικά σχεδιασμένοι εξωγήινοι, που μόνο σαν τους τυπικούς εξωγήινους άλλων ταινιών δεν φέρονται. Ανάμεσα σε ηρωικούς πρωταγωνιστές και... προβληματικούς εξωγήινους υπάρχει, φυσικά, έντονο και το θηλυκό στοιχείο, αφού η ταινία είναι μια καθαρόαιμη χολιγουντιανή παραγωγή! Δεν μένει παρά να σας ευχηθώ καλή διασκέδαση, αφού είναι δεδομένο πως δεν πρέπει να το χάσετε! PC

Ειδήσεις

Reign of Fire

Στην "Κυριαρχία της φωτιάς" οι δράκοι κυριαρχούν. Σε ένα πολύ κοντινό για να μοιάζει αληθινό μέλλον, το 2010-2020 μ.Χ., οι δράκοι κυριαρχούν σε μια Αγγλία που συνδυάζει στοιχεία από το μέλλον και το Μεσαίωνα. Μια ομάδα ανθρώπων, με αρχηγό τον Van Zan (McConaughey), αντιδρά και αποφασίζει να εξολοθρεύσει τις... τεράστιες σαύρες.

Signs

Δεν μπόρεσα να βρω περισσότερα στοιχεία για μια ταινία η κεντρική ιδέα της οποίας δείχνει άκρως ενδιαφέρουσα: Το σενάριο του "Signs" ("σημάδια") αφορά στα γνωστά εκείνα γεωμετρικά σχήματα που συναντώνται σε απομακρυσμένα λιβάδια και αναφέρεται πως έχουν εξωγήινη προέλευση. Η δε διαφημιστική ατάκα της ταινίας, που με κάνει και "ψήνομαι" ακόμη περισσότερο, είναι: "Δεν είναι και σαν να μη μας είχαν προειδοποιήσει" ("It's Not Like They Didn't Warn Us"). Οποιος έχει περισσότερα στοιχεία, ας μου στείλει ένα σχετικό μήνυμα!

The Master Of Disguise

Αν και... περίεργο, το θέμα του "Master of Disguise" ("Ο άρχων της μεταμφίεσης") είναι άκρως ενδιαφέρον. Πρόκειται για τις κωμικές περιπέτειες ενός ανθρώπου που έχει το φυσικό ταλέντο να μεταμφιέζεται σε οποιονδήποτε και οτιδήποτε... Δεν του είναι, όμως, εύκολο να απαλλαγεί από κάθε μεταμφίεση! "Αγρια" παρωδία των ταινιών με υπερήρωες, το "Master Of Disguise" ίσως μας κάνει να... αντιμετωπίσουμε τον "Spider-man" και τους "X-Men" με άλλο μάτι!



PCmaster ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ E-MAIL

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No________ ❑ τραπεζική επιταγή No________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ*

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ______ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PCmaster ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ........ ΗΛΙΚΙΑ........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........ ΠΟΛΗ........ Τ.Κ........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ........ ΤΗΛΕΦΩΝΟ........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ........ ΥΠΟΓΡΑΦΗ........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No........ ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 2.000 δρχ. - 5.87 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ........

PCmaster ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ........ ΠΟΛΗ........ Τ.Κ........

ΗΛΙΚΙΑ........ ΤΗΛ........ E-MAIL ADDRESS........

Game Index

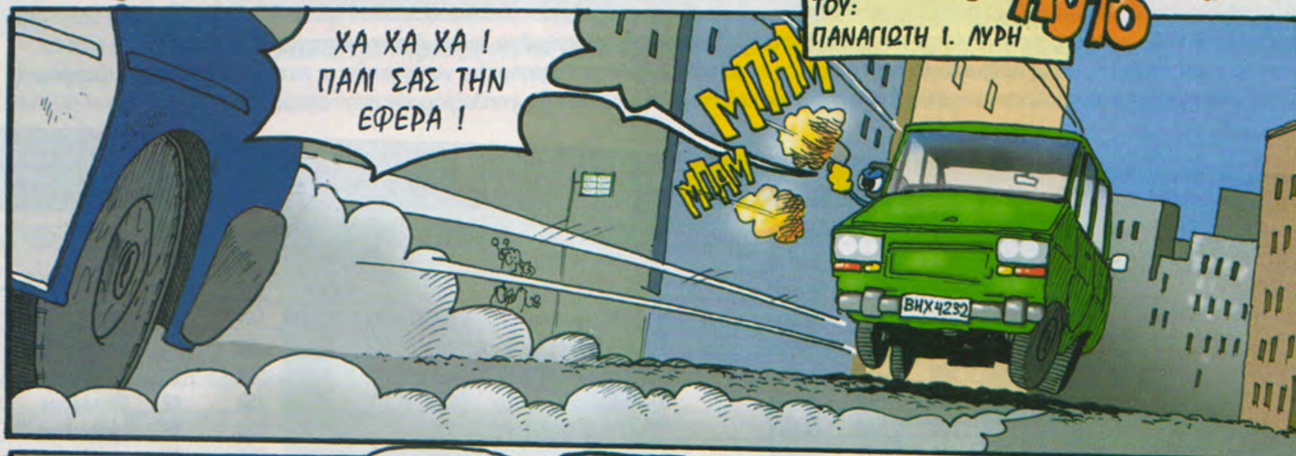
Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, κατανεμημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
ALIEN vs PREDATOR 2	147	85	Action
ARABIAN NIGHTS	146	78	Action
BLOOD OMEN 2	152	86	Action
CODENAME OUTBREAK	147	88	Action
COMMAND & CONQUER: RENEGADE	150	89	Action
FROM DUSK TILL DAWN	148	87	Action
GHOST RECON	151	87	Action
GHOST RECON: DESERT SIEGE	153	89	Action
HALF-LIFE BLUE SHIFT	142	82	Action
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80	Action
JEDI OUTCAST	151	93	Action
MAX PAYNE	143	95	Action
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	149	93	Action
OPERATION FLASHPOINT	144	89	Action
RED FACTION	145	84	Action
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	148	90	Action
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93	Action
SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER	149	96	Action
SOUL REAVER 2	149	83	Action
SPIDERMAN	146	91	Action
SPIDERMAN: THE MOVIE	153	81	Action
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75/90	Action/RPG
DUNGEON SIEGE	151	96	Action/RPG
INCOMING FORCES	151	80	Action/Simulation
GANGSTERS 2	143	84	Action/Strategy
HEIST	143	49	Action/Strategy
HOSTILE WATERS	142	90	Action/Strategy
MECH COMMANDER 2	144	92	Action/Strategy
ATLANTIS III	146	96	Adventure
DRUUNA	147	40	Adventure
HITCHCOCK	149	95/75	Adventure
JACK ORLANDO	150	89	Adventure
JERUSALEM	152	88	Adventure
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90	Adventure
LOCH NESS	148	89	Adventure
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96	Adventure
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95	Adventure
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85	Adventure
ROAD TO INDIA	142	85	Adventure
SCHIZM	145	98	Adventure
SECRETS OF ALAMUT	148	91	Adventure
SIMON THE SORCERER 3D	153	94	Adventure
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95	Adventure
VERSAILLES 2	150	93	Adventure
ΕΡΕΒΟΣ	148	45	Adventure
BLAIR WITCH 3	143	80	Adventure/Action
HARRY POTTER	147	90	Adventure/Action
ANACHRONOX	143	91	RPG
ANARCHY ONLINE	142		RPG
ARCANUM	151	89	RPG
BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL	148	94	RPG
DARK AGE OF CAMELOT	150	93	RPG
END OF TWILIGHT	146	85	RPG
EVIL ISLANDS	144	90	RPG
GOTHIC	148	94	RPG
GRANDIA 2	153	84	RPG
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60/90	RPG
MIGHT & MAGIC IX	152	90	RPG
MORROWIND	153	98	RPG
POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR	149	89	RPG
FREEDOM FORCE	152	94	RPG/Strategy
THE ART OF MAGIC	149	90	RPG/Strategy
AQUANOX	152	82	Simulation
BALLISTICS	153	88	Simulation
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	146	97	Simulation
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73	Simulation
COMANCHE 4	148	88	Simulation
EUROFIGHTER TYPHOON	145	81	Simulation
F1 2001	147	93	Simulation
FIFA 2002	146	88	Simulation
FIFA 2002 WORLD CUP	152	87	Simulation
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90	Simulation
FLY 2	149	83	Simulation
KICK OFF 2002	151	90	Simulation
MEGA RACE 3	152	65	Simulation
MOTO RACER 3	145	97	Simulation
NEW YORK RACE	151	85	Simulation
NHL 2002	153	91	Simulation
SIMS: HOUSE PARTY	144	67	Simulation
STAR WARS: STAR FIGHTER	150	92	Simulation
SUB COMMAND	153	91	Simulation
SUPER LEAGUE	143	58	Simulation
THE SIMS: HOT DATE	149	76	Simulation
THE SIMS: ON HOLIDAY	153	69	Simulation
TRAIN SIMULATOR	142	89	Simulation
ZOO TYCOON	146	74	Simulation/Strategy
1821: ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ	149	80	Strategy
AMERICA	143	75	Strategy
CIVILIZATION III	147	96	Strategy
COMMANDOS 2	145	87	Strategy
CONQUEST	149	92	Strategy
DISCIPLES 2	152	87	Strategy
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90	Strategy
EMPIRE EARTH	148	88	Strategy
ETHERLORDS	150	95	Strategy
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV	151	91	Strategy
MONSTER VILLE	153	61	Strategy
MYTH 3	148	81	Strategy
POSEIDON: MASTER OF ATLANTIS	150	86	Strategy
S.W.I.N.E.	152	73	Strategy
STAR TOPIA	144	93	Strategy
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS	147	87	Strategy
STEEL SOLDIERS	143	86	Strategy
STRONGHOLD	149	88	Strategy
SUPER BUST A MOVE	146	86	Strategy
THE CORPORATE MACHINE	147	84	Strategy
THE WAR ENGINE	150	9	Strategy
TROPICO	142	76	Strategy
WARLORDS BATTLECRY 2	151	82	Strategy
WARRIOR KINGS	151	89	Strategy
YURI'S REVENGE	145	92	Strategy

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

GRAND TERRORIST AUTO

ΤΟΥ:
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ Ι. ΛΥΡΗ











banana.gr

Κάνε το κινητό σου να ξεχωρίζει!

PC master 49716

RINGTONES

35307 Θάλασσα μου σκοτεινή-Ν. Πορτοκάλογλου
08005 Καρδιά μου μην ανησυχείς-Αντώνης Ρέμος
08283 Σάββατο έκλαψα για σένα-Γ. Πλούταρχος
09201 Οι δρόμοι που τραβάμε-Γ. Μαργαρίτης
37641 Πόσο μου λείπει-Σ. Βολάνης
37641 Πάψε λοιπόν-Σ. Βολάνης
37582 Ολόψυχα δικός σου-Δ.Κόκοτας
27688 Τι φταίω-Ν. Θεοδωρίδου
37727 Δεν μπορώ να σε ξεχάσω-Α.Βαρδής
37123 Σαν να είσα εδώ-Γ.Πλούταρχος
37386 Δεν έχω που να πάω-Αντώνης Ρέμος
07618 Αν είσαι η αγάπη-Γιάννης Πλούταρχος
37370 Γεια-Δέσποινα Βανδή
37726 Το παραδέχομαι-Πέτρος Ίμβριος
08006 Το ζεϊμπέκικο του Προδρόμου-Πρόδρομος
07626 Μην απορείς-Νίκος Κουρκούλης
37385 Έλα να με τελειώσεις-Αντώνης Ρέμος
37403 Με μελαγχολεί-Γιώργος Αλκαίος
37369 Απλά τα πράγματα-Καίτη Γαρμπή
37366 Σ'αγαπάω-Γιώργος Αλκαίος
37538 Η μουσική του ανέμου (Μαλα)-Άννα Βίσση
07618 Αν είσαι η αγάπη-Γιάννης Πλούταρχος
37271 Να το θυμάσαι-One
37121 Σπασμένο Καράβι-Δημήτρης Μπάσης
37372 Το κορίτσι της Disco-Σάκης Ρουβάς
37306 Οι σκιές-Νότης Σφακιανάκης
37129 Φίλε-Γ.Πλούταρχος
37103 Φίλε-Γ.Λεμπέσης
07507 Έρχονται Χρόνια δύσκολα-Καζαντζίδης
37341 Στον έρωτα-Γιώργος Μαζωνάκης
37240 Ποιος να συγκριθεί μαζί σου-Α.Ρέμος
35066 Το φιλαράκι-Αντώνης Ρέμος
37188 Ανθρωπος Εμπιστοσύνης-Λ.Παπαδοπούλου
37208 Μην έρθεις ξανά (remix)-Γ.Βαρδής
37108 Αχ Κορίτσι μου-Γ.Πλούταρχος
37123 Σαν να είσαι εδώ-Γ.Πλούταρχος
37091 Δεν έχω Χρόνο-Μ.Χατζηγιάννης
07985 Είσαι εδώ-Μ.Χατζηγιάννης
37376 Μια βουτιά στο κενό-Γιάννης Κότσιρας
07624 Παίζεις με τη φλόγα-Νίκος Κουρκούλης
07626 Μην απορείς-Νίκος Κουρκούλης
07998 Κορμί θανατηφόρο(Κ. ΤΗΛΕΦ.)-Πανταζής
15127 Raining pleasure (Κ. ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ)-Fake
39177 Τόσα χρόνια σαν τρελός (ΠΡΟΠΟ)-Μπουγάς
39178 Huun huur tu (ΠΡΟΠΟ)-Eki Attar
35354 I lost my baby (ΠΡΟΠΟ)-Jean LeLoup
29337 Never gonna do (BAR)-Goosebump
37334 Follow me-Antique
29335 Take me with you-Cosmos
37567 Gimme your lovin-One
21052 Carmina Burana-Carl Orff
27664 Smooth criminal-Michael Jackson
29307 Resurrection-PPK
29342 Black black heart-David Usher
27623 In your eyes-Kylie Minoque
27621 The love i have-Dina Waves
27619 Waiting-Green Day
13284 The people that we love-Bush
29311 Who do you love-NowRiva
29313 You got it bad-Usher
37646 Tu es Foutu-In-Grid
29298 Sexual Guarantee-Alcazar
27682 Swing when you're winning-R.Williams
27617 Whatever you will go-The Calling
27629 A new day has come-Celine Dion
27618 What ever happens-M.Jackson
29303 Tarantoula-Faithless
13285 Never-Tiefschhwartz
29297 Trouble-Cypress Hill
29278 Whenever, whenever-Shakira
27616 Wrong Impression-N.Imbruglia
29294 You give me something-Jamiroquai
29312 We 're not gonna sleep tonight-E.Bunton
37323 Music's no good without you babe-Cher
29296 Together forever-Rick Astley
29301 Family affair-Mary J Blidge
29271 Destiny's Child-Faithless
29228 Ain't it funny-Jennifer Lopez
37239 Sex & Drugs & House-D-Devils
37247 Hero-E.Iglesias
29302 I' m so crazy-Part-T-One Vs INXS
29295 You can't change me-Roger Sanchez
37239 Sex & drugs & house-D-Devils
37244 I'm a Slave 4U-B.Spears
29274 Bohemian like You-D.Warhols
29261 Live to tell-Lucrezia
29193 Me gustas Tu-Manu Chao
29265 I'm real-Jennifer Lopez
37210 Fallin'-Alicia Keys
37141 Lady Marmelade-C.Aguillera
29219 Hide U-Kosheen
29054 We come 1-Faithless
37190 You rock my World-Michael Jackson
29256 Super Electric-Bomfunk MCs
37209 In Joy and Sorrow-HIM
17053 Pulp Fiction
17060 Star Wars
15110 Big Brother
15063 X-Files
15011 A-Team
17032 Indiana Jones
17039 James Bond
17024 Exorcist-Mike Oldfield
15048 Superman
15061 Woody Woodpecker
15037 Muppet Show
15031 Magnum
15028 Knight Rider
15025 Hawaii 5-0
15047 Star Trek
15012 Baywatch
15003 Adams Family
11011 Guantanamera
11008 Αθλητική Κυριακή
11006 Ολυμπιακός
11004 AEK
11005 Παναθηναϊκός
11007 ΠΑΟΚ
11009 Champions' League

ΜΟΝΑΔΙΚΟ! Ήχοι κλήσης για όλα τα κινητά NOKIA, SAGEM, SENDO και για τα ERICSSON (T20e-T29-T39-T65-T66-T68-R520), MOTOROLA (V50-V51-V100-V8088-P7389-P7689-T189-T190-T191-Timeport 250-Timeport260), ALCATEL (310-311-511), SAMSUNG (SGH-R200/210), SIEMENS (C45-S45-ME45) και τα νεότερα μοντέλα τους, που θα σου σταλούν με SMS έτοιμα να παίξουν, χωρίς να χρειάζεται να πληκτρολογήσεις εσύ τις νότες στο κινητό σου!

HOT επιτυχίες & απίθανα λογότυπα για όλα τα κινητά μόνο στη banana!

Ενημερωθείτε για όλα τα διαθέσιμα Logos & Ringtones στο internet: www.banana.gr

LOGOS

LOGOS	87058	yahabibi.gr 49752	COMPUTER 49712	PIXEL NEXT GENERATION 49717	GAME NET 49715	Start 49451	DIABLO 45266
DIABLO 45265	email 77224	MOTHER-IN-LAW ON-LINE! 81012	COMPUTER GAMES 49706	intel 49172	Windows 49453	HTTP Error 404 404 NotFound 77356	compulink network 49690
77220	RAIDER 61125	YaHoO! 49061	Microsoft WindowsCE 49120	Start 77123	web robotics 49666	77032	C:\>_ 77034
www.♥.com 67080	OVERLORE 73016	Dreamcast 49705	ATARI 49155	www.031.gr 49002	XBOX 49691	FIFA2002 41235	Byte 43040
OTEnet 49633	intel inside 49218	Error 77010	77282	I♥MAC 77302	INTERNET EXPLORER 49128	77242	in.gr 49632
HACKERS 61122	FORTHnet 43042	PlayStation 49239	http://www.l 73164	IBM 49170	aronet 49003	www.031.gr 49689	connect 77272
CD-ROM 49696	PANATHINAIKOS FC 41152	ΘΡΥΛΟΣ 41145	ΑΕΚ 41126	ΠΑΟΚ 41154	41277	77296	Cine.gr 49001
PS2 49694	GAMEBOY ADVANCE 49702	73049	GAME OVER 73199	24% 77127	NO NETWORK SEARCHING SATELLITE 73147	43053	49790
GRAN TURISMO3 45264	OUT OF ORDER 73129	77382	55114	79088	77305	71109	Apple 49154
88888888 73066	71111	61156	LORD of the RINGS 61157	@whitehouse.gov 77355	You only live 1x once 1x 73181	61101	45272
49700	Life sucks 73180	51149	Μενού 73164	STAR WARS 61147	79085	71110	= $ 77049
77349	71094	VISA 73166	73162	77283	ΥΨΗΛΗ ΤΑΣΗ 77352	77269	τι κοιτάς? 71098
55115	LET ME IN 51140	51143	51147	55104	77139	69054	75032
67108	2SEXY4U 73170	SEX 51141	ΠΡΟΣΟΧΗ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΕΙΑ 79105	77390	BORN TO BE WILD 77149	79086	53259
49437	51142	73232	77154	79067	71116	75037	BOSS 73140
73228	77388	51145	77225	53229	71126	IT'S ME!! 77233	79041
Respect my authority!!! 55086	75043	XXX 77400	41164	49687	53155	79108	77424
75035	BAD BOY 77374	79106	EVOLUTION 79076	47146	77297	Κλειστό λόγω διακοπών 73189	71100
87004	77431	№1 77138	73229	87003	EVERY ROAD HAS 2 DIRECTIONS 73169	77379	49792
Αδιέξοδο 73195	73227	77341	49781	75042	75044	I LOVE 45140	Danger 77116
Genius at work 73174	NO SMOKING! 49679	53249	53023	41186	45257	45261	77415
Ohno, it's you! 73031	55106	ΠΡΟΣΟΧΗ ΡΑΔΙΕΝΕΡΓΕΙΑ 79105	75033	43012	53176	IT'S YOUR FRIEND! 77287	77360
77384	75045	79104	75048	Βγάλτε με από εδώ μέσααααα!! 73081	63064	ΕΛΛΑΣ 63065	INSERT COIN! 73065
Σταύρος 59203	67064	I ♥ nicKOS 67111	TakiS 87050	ThanoS 87051	Eu 73207	I ♥ EVA 67110	Nokia 49477

Διαθέσιμα για: SAGEM & NOKIA 3210 / 3310 / 3330 / 3410 / 5210 / 5310 / 6090 / 6110 / 6130 / 6150 / 6210 / 6310 / 6510 / 7110 / 8110 / 8210 / 8310 / 8850 / 9000 / 9110 / 9210

24ώρες το 24ωρο!

090 11 234 372

mediatel
0.25€ /15''+Φ.Π.Α. Τ.Θ. 19187

15'' € 389 ειδικές TFT τιμές 17'' € 679

Τριετής On-Site εγγύηση

HP Omnibook XE3

Intel®Pentium® III 1,06 MHz
30 GB HDD
256 MB RAM
15" XGA TFT display
SVGA 8 - 32 MB AGP
8 x DVD ROM & CD-RW combo drive
56 Kbps modem
Ethernet 10/100
Lilon battery
Windows XP 1 χρόνο εγγύηση
και ***ετοιμοπαράδοτο.***









EXPERT Δικτυωθείτε

- Intel® Celeron™ 1200 MHz
- Motherboard Apollo 694
- 128 MB RAM up to 750 MB
- 20GB H.D.D. UDMA 100
- 32MB 3D SVGA Κάρτα Γραφικών
- 15'' SVGA Color Monitor (1280 x 1024)
- CD - Rom 52x
- F.D.D. 1,44 MB
- Sound Card
- 56 Kbps Fax-Modem
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 579,00
ή 12 x 62,00 €



EXPERT Gamers AMD

- AMD ATHLON 2,1 XP 266
- Motherboard Chipset 266A
- Super Midi ATX 350 W
- 256 MByte DDR - 266 MHz
- 60GB H.D.D./ 7200 / ATA 133
- Ge-Force 64 MB AGP Κάρτα Γραφικών
- 17'' Color Monitor (1280 x 1024)
- DVD - Rom 16 / 48 X
- F.D.D. 1,44 MB
- Sound Card
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 919,00
ή 12 x 98,90 €



EXPERT Professional

- Intel® Pentium®4 Processor 1,8 GHz
- Motherboard DDR RAM
- Super Midi ATX
- 256 MB RAM - 266 MHz
- 32MB 3D SVGA Κάρτα Γραφικών
- 40GB 7200 rpm HDD
- 17'' Color Monitor (1280 x 1024)
- DVD - Rom 16 / 48 X
- Sound Card
- 1,44 MB FDD
- Keyboard & Mouse
- Windows 98 ή ME ή XP

€ 829,00
ή 12 x 88,90 €

Παραγγελίες Online : **www.cosmodata.gr** / *Τηλέφωνο παραγγελιών :* 01038.15.931

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

- ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27β, 106 89 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. : 010 3815.931 FAX : 010 3815.905
- ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243, 104 43 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ ΤΗΛ.: 010 5153.388 FAX: 010 5153.028
- Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4, 166 75 ΓΛΥΦΑΔΑ ΤΗΛ.: 010 8986.321 - 3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ.-ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ.-ΠΕΜ.-ΠΑΡ.: **9:00 -20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%